

ANÁLISIS AUDIOVISUAL DE LAS MASCULINIDADES EN EL CINE DE CIENCIA FICCIÓN

TFG/GBL 2018

Grado en Sociología Aplicada

Trabajo Fin de Grado

Gradu Bukaerako Lana

***ANÁLISIS AUDIOVISUAL DE LAS
MASCULINIDADES DEL CINE DE CIENCIA
FICCIÓN DE MASAS***

Rosa María OLAGÜE GARCÍA

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES
GIZA ETA GIZARTE ZIENTZIEN FAKULTATEA

**UNIVERSIDAD PÚBLICA DE NAVARRA
NAFARROAKO UNIBERTSITATE PUBLIKOA**

Estudiante / Ikaslea

Rosa María OLAGÜE GARCÍA

Título / Izenburua

Análisis audiovisual de las masculinidades en el cine de Ciencia Ficción

Grado / Gradu

Grado en Sociología Aplicada Soziologia Aplikatuan Gradu

Centro / Ikastegia

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales / Giza eta Gizarte Zientzien Fakultatea
Universidad Pública de Navarra / Nafarroako Unibertsitate Publikoa

Director-a / Zuzendaria

Ricardo FELIÚ MARTÍNEZ

Departamento / Saila

Sociología / Soziologia

Curso académico / Ikasturte akademikoa

2017/2018

Semestre / Seihilekoa

Primavera / Udaberrik

Resumen

Este trabajo analiza la construcción y representación del género masculino en el cine de Ciencia Ficción a partir del análisis de cuatro de las películas más taquilleras de las últimas décadas: *Regreso al Futuro* (1985), *Parque Jurásico* (1993), *Avatar* (2009) y *Los Vengadores* (2012). A través del visionado de estos filmes se pretenden identificar indicios que nos permitan conocer si los personajes de estas obras presentan formas de masculinidad diversas o, por el contrario, si se ajustan al modelo hegemónico. Evidenciar la masculinidad de cada personaje, así como los valores que representa, supone manifestar también los cambios socioculturales relativos a la cuestión del género acontecidos desde la década de los 80 hasta la actualidad.

Palabras clave: Masculinidad, Ciencia Ficción, Cine, Género, Representación.

Abstract

This work analyzes the construction and representation of the masculine gender from the perspective of the cinema of Science Fiction from the analysis of four of the most blockbuster films of the last decades: *Back to the Future* (1985), *Jurassic Park* (1993), *Avatar* (2009) and *The Avengers* (2012). Through the viewing of these films are intended to identify signs that allow us to know if the characters of these works have different forms of masculinity or, on the contrary, if they conform to the hegemonic model. Evidencing the masculinity of each character, as well as the values that it represents, supposes a manifestation of the sociocultural changes related to the gender issue that have taken place since the 80s to the present.

Key Words: Masculinity, Science Fiction, Cinema, Gender, Representation.

Índice

Introducción	
1. Justificación del problema	1
1.1. Objetivos	2
1.1.1. Objetivo general	2
1.1.2. Objetivos específicos	2
1.2. Formulación del problema	3
2. Marco teórico	4
2.1. Bases teóricas	4
2.1.1. La construcción del género: masculinidad hegemónica y masculinidades subordinadas.	4
2.1.2. El cine de Ciencia Ficción.	11
2.1.3. La masculinidad en el cine de Ciencia Ficción.	17
3. Marco metodológico	23
3.1. Bases teórico-metodológicas.	23
3.1.1. El cine como narración.	24
3.1.2. El cine como representación.	27
3.2. Criterios de selección de las películas.	30
4. Resultados	32
4.1. <i>Regreso al Futuro</i> (1985): la restauración de la hegemonía masculina.	32
4.2. <i>Parque Jurásico</i> (1993): el rechazo al modelo del “New Man”.	34
4.3. <i>Avatar</i> (2009): el afianzamiento de la masculinidad hegemónica frente a la diversificación de la feminidad.	37
4.4. <i>Los Vengadores</i> (2012): cómo salvar a la masculinidad hegemónica de la amenaza femenina.	39
Conclusiones y cuestiones abiertas	44
Referencias	47
Anexos	
A. Anexo I	49
B. Anexo II	54

INTRODUCCIÓN

1. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.

El presente trabajo se enmarca dentro de los *Estudios de Género*, más concretamente en la construcción y representación de la masculinidad, cómo esta se produce y reproduce concretamente a través del cine de Ciencia Ficción como producto de una de las industrias culturales más relevantes de la sociedad Occidental.

Abordar la cuestión de las masculinidades resulta pertinente si se tiene en cuenta la escasez de estudios de género sobre ese particular. Desde un primer momento, la idea de trabajar con el género y su representación en el cine era el foco fundamental al que se quería atender. Pero el panorama que se encontró fue un aliciente más a la hora de centrar el objeto de estudio, pues al hallarse una vasta variedad de estudios que ponían el foco en la feminidad y la violencia de género, se llegó a la conclusión de que los asuntos relativos al varón apenas eran tratados. Si bien el epicentro de los estudios de género ha de ser la cuestión femenina debido a la situación de la mujer como grupo social subordinado, examinar las formas en las que se articula lo masculino es, cuanto menos, algo relevante en tanto que grupo en ejercicio del poder y de los privilegios relativos a su condición sexual y de género.

Por lo tanto, a través de este trabajo se pretende analizar si se reproducen unas determinadas formas de representación normativa de la masculinidad en el cine de Ciencia Ficción, además de identificar si esta representación es cambiante o ha permanecido estable y fiel al ideal de masculinidad imperante a lo largo de las décadas.

La selección de películas de Ciencia Ficción permite analizar de cerca uno de los géneros de la cultura popular de masas con más recorrido, no solo dentro, sino también fuera de la gran pantalla. Por otra parte, en su forma literaria, este género ha tenido especial relevancia para muchas autoras feministas, debido a la capacidad de este de crear mundos ficticios con infinidad de estructuras capaces de escapar a los convencionalismos de la sociedad actual (Sterling, 2018). He ahí parte del interés por

analizarlo, ya que en él es posible, al igual que en el género Fantástico, el desarrollo de personajes femeninos y masculinos alejados de las costumbres del mundo real; posibilidad que puede ser aprovechada –o no– para salir del marco establecido para los roles de género. Por otro lado, haber centrado este trabajo en la Ciencia Ficción y no en la Fantasía se debe a que la primera supone una mayor proximidad al mundo real pues establece conexiones y juega con las normas de nuestro presente, mientras que la segunda se aleja e inventa por completo nuevos tipos de sociedades y/o culturas.

Por último, el haber escogido este género atendiendo a los productos cinematográficos, se debe a su elevada masculinización. Y si bien es cierto que el género de Acción encajaría mucho mejor en el prototipo de cine hecho por y para hombres, el *Sci-Fi*¹ ofrece una mayor profundidad narrativa; hecho que puede hacer del análisis y de los resultados mucho más ricos.

1.1. Objetivos

1.1.1. Objetivo general:

Analizar las tramas discursivas a través de las cuales se construye la masculinidad en el cine comercial de Ciencia Ficción desde la década de 1980 hasta la actualidad.

1.1.2. Objetivos específicos:

- Analizar la construcción y representación de la masculinidad en las películas escogidas a través de sus personajes masculinos.
- Comparar los modelos de masculinidad identificados en los filmes con el modelo de *masculinidad hegemónica*.
- Identificar las características de las posibles expresiones de masculinidad.

¹ Abreviación del término en inglés *Science Fiction*.

1.2. Formulación del problema

A lo largo de su historia, la industria cinematográfica ha elaborado productos muy representativos de la configuración del género, al mismo tiempo que ofrece una muestra estereotipada de estos. Y es que, en esta sociedad tecnológica y globalizada, los productos culturales audiovisuales en general, y del cine en particular, “se han convertido en dispositivos claves en la construcción de la sociedad, los sujetos, las identidades y las subjetividades generizadas” (Iadevito, 2014). Autores como Steve Neale (2000) afirman que los géneros cinematográficos se fusionan y evolucionan para facilitar su comercialización. Hollywood -aunque es un fenómeno que hoy encontramos en el cine de cualquier país- es pionero en crear sus productos en función del género y sexo del público al que van dirigidos. De esta forma, el cine con una temática más violenta normalmente será consumido por varones, mientras que los dramas o romances estarán destinados mayoritariamente a un público femenino.

La idea imperante actual es que la sociedad se encuentra en constante evolución, que muchos colectivos y minorías están llegando -si no se afirma que lo han hecho ya- a un punto de emancipación y a una situación mucho más igualitaria. Sin embargo, sea esto cierto o no, cabe preguntarse hasta qué punto la parte más favorecida de la ecuación está formando parte de ese viraje hacia la igualdad. Responder a esta cuestión es bastante oportuno, teniendo en cuenta la cantidad de heroínas que están comenzando a desempeñar roles protagonistas en el cine de este género. *Wonder Woman* (2017), la saga de *Los Juegos del Hambre* (*The Hunger Games*, 2012), *Mad Max: Furia en la Carretera* (*Mad Max: Fury Road*, 2015), *La Llegada* (*Arrival*, 2016), las nuevas películas de la saga de *Star Wars*, etc. Todas ellas son películas que han optado por reconfigurar, de una u otra forma, los roles de género femeninos, sin embargo, cuando se trata de los hombres, los cambios no son tan evidentes.

Por lo tanto, la cuestión a la que este trabajo pretende dar respuesta, es si la forma en la que se representa al género masculino en las películas más influyentes de la Ciencia

Ficción es la misma a lo largo de las décadas, desde que el cine *mainstream*² aparece en escena hasta hoy. O si, por el contrario, los elementos fundamentales que construyen lo masculino permanecen más o menos constantes.

Para poder abordar la cuestión, en este trabajo se analizarán cuatro películas pertenecientes al género de la Ciencia Ficción. A través del estudio de sus personajes masculinos, se intentará responder a las siguientes hipótesis. La primera, *la masculinidad hegemónica es el modelo representado en el cine de Ciencia Ficción* y, la segunda, *los modelos de representación de la masculinidad hegemónica se han adaptado a los cambios sociales de manera superficial pero sin haber modificado sus aspectos fundamentales*.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Bases teóricas.

2.2.1. La construcción del género: masculinidad hegemónica y masculinidades subordinadas.

Como tantos otros productos culturales, el cine está enormemente influido por las diferencias de género. Teniendo en cuenta que el género es una categoría social cuyos elementos difieren en función del contexto social y cultural de cada lugar o momento histórico, consideramos que tanto las personas tras las cámaras como quienes aparecen en pantalla mantienen posturas explícitas o implícitas respecto al sexismo. Sería ingenuo pensar que esta industria cultural no se ve atravesada por lo social y los valores, creencias y actitudes dominantes, pues al igual que la sociedad Occidental es capitalista y, por ende, sus productos culturales responden a las lógicas del mercado; la sociedad es también *patriarcal*, es decir, responde a una “forma de organización política, económica religiosa y social basada en la idea de autoridad y liderazgo del varón, en la que se da el predominio de los hombres sobre las mujeres” (EMAKUNDE, 2008), y, por lo tanto, cabe pensar que los productos culturales resultantes de esta sociedad reproducirán parte de las lógicas *patriarcales*. De esta manera, es necesario

² “Lo considerado como normal, y tener o usar ideas, creencias, etc. que son aceptadas por una mayoría de personas”/Cine dirigido a todos los públicos (Traducción propia, Cambridge Dictionary, 2018).

comprender el fenómeno de la socialización de género y el de la construcción de la identidad masculina como paso previo al análisis de su incidencia en los productos culturales en general, y en el cine de *Sci-Fi* comercial en particular.

Bourdieu explica que todos y cada uno de los aspectos de la experiencia vital humana están influidos y en constante construcción por el ámbito social. Muchas de las actitudes y creencias que caracterizan a los individuos están influenciadas por el *habitus*, es decir, aquellos “saberes implícitos que guían el sentido práctico” (Citado por Rodríguez Menéndez, 2003: 21). Sentido práctico que “orienta *opciones* que no por no ser deliberadas son menos sistemáticas” (Bourdieu, 1991: 107) ya que, aunque el razonamiento consciente no opere cuando este sentido actúa a través del *habitus*, no deja de guiar a los individuos en muchas de sus decisiones vitales. Esta parte “automática” de la naturaleza social humana se inscribe claramente en el cuerpo y alma del individuo, el *hexis corporal* “determina la manera de hablar, gesticular o andar”, mientras que un *ethos* es incorporado a los procesos mentales (Rodríguez Menéndez, 2003: 24).

Para que el *habitus* se convierta en algo en apariencia natural, como algo dado, es necesario que este sea aprehendido en la primera institución a la que el ser humano pertenece, la familia. Es aquí donde se da un aprendizaje inconsciente, siendo este el que mejor asimila el individuo a largo plazo, así el *habitus* se convierte en un “dominio adquirido que funciona con la seguridad automática de un instinto” (Citado por Rodríguez Menéndez, 2003: 27).

A partir del concepto de *habitus*, Rodríguez Menéndez lleva a cabo una fusión con las teorías feministas para desarrollar el concepto de *habitus de género*, que lo define como “las conductas, comportamientos y actitudes de un hombre o de una mujer sean sistemáticas, porque son producto de la aplicación de idénticos esquemas y sistemáticamente distintas de los comportamientos constitutivos del otro género” (2003: 48). Es decir, más allá de las disparidades biológicas, lo que realmente marca la diferencia es el género. Este se diferencia del binomio “hembra-macho” en cuanto que es construido socialmente por un contexto histórico y cultural determinado que

configura el mundo simbólico entorno a lo que se considera propio de un hombre o de una mujer (Giddens, 2010: 441).

De esta manera, la construcción social de la feminidad y masculinidad se ve guiada por “sanciones positivas y negativas, fuerzas aplicadas socialmente que recompensan o restringen los comportamientos” (Giddens, 2010: 443), de esta forma, continúa Giddens, los jóvenes de ambos sexos aprenden a integrar los roles de género correspondientes, quizá no perfectamente, pero sí con bastante efectividad. Una vez es asignada la etiqueta “hombre” o “mujer” se despliega todo un repertorio de valores y creencias, normas y expectativas sociales.

Esta socialización sexista hace de las personas un ente homogeneizado en sus comportamientos, expectativas, miedos y formas de relacionarse (EMAKUNDE, 2008). Pero, al mismo tiempo que homogeniza, el *habitus de género* se configura como un elemento diferenciador del que se desprenden características totalmente diferentes del ser masculino y femenino. De este modo, la socialización de género en realidad “no logra la reducción de las personas a dos únicos modelos: varón y mujer, pero las trata como si lo hubiese conseguido y evita que unos y otras sean conscientes de sus similitudes” (Marqués, 1997: 42).

Rodríguez Menéndez (2003: 50-51) destaca que el *habitus de género* masculino se basa, principalmente, en el poder y en la manifestación de un elevado ego. Relacionado con la consigna básica que se transmite a los varones en su proceso socializador: “ser varón es ser importante” (Marqués, 1997: 43). Esto conlleva que toda aquella actividad realizada por los hombres se vea revestida de una gran importancia, todo lo contrario al *habitus* femenino, basado en la sumisión. Por lo tanto, a lo largo del proceso de construcción de su masculinidad, el varón descubrirá que él es más importante que sus compañeras gracias a una serie de procesos: en primer lugar, la captación de la importancia del padre en el grupo doméstico; la percepción del orgullo materno, de haber dado a luz un varón o incluso de haberle dado un sucesor al padre; el probable trato preferente sobre las hembras; un refuerzo sexual de todo lo positivo que realiza; alternancia entre ser “sobreexigido” por ser varón y ser disculpado reverencialmente por serlo; captación a través de las personas próximas, familiares o no, de la importancia

de los varones y de la mayor pluralidad y vistosidad de las ocupaciones de los varones; la percepción, a través de los medios de comunicación, de que los roles interesantes, protagonistas, de mando o supervisión, importantes, son desempeñados por varones; y, finalmente, la percepción de una eventual estructura sobrenatural encarnada por personajes masculinos (Marqués, 1997: 49-50).

Por otra parte, a pesar de que el varón se encuentra en el bando privilegiado, Bourdieu señala que en múltiples ocasiones esta masculinidad acaba siendo una carga, pues el mantener la virilidad supone una lucha constante de comparación con otros hombres y un repudio permanente de lo femenino.

Al poder y el *self-importance* se le une el *habitus de dominación*, “el deseo de dominar a los otros hombres y, secundariamente, a título de instrumento de lucha simbólica, a las mujeres” (Citado por Rodríguez Menéndez, 2003: 53). También caracteriza al hombre su *habitus de nobleza* ya que esta desempeña una función legitimadora que permite al varón ser eximido de cualquier tarea que este considere deshonrosa, aunque, si los hombres acceden a una labor propiamente femenina y la llevan al ámbito público, esta se ve de pronto convertida en un trabajo honorable (prueba de ello son las diferencias entre modista y diseñador de moda o cocinera y chef). Por otro lado, si un empleo comienza a feminizarse, este automáticamente se desvalorice, tanto social como económicamente, haciendo que los hombres que trabajan en él pierdan, de alguna forma, su virilidad. El cuarto y último *habitus* que Rodríguez Menéndez expone es el de la *objetividad*, esta implica una identificación de los hombres con lo racional, mientras que lo subjetivo pasa a formar parte de lo femenino; esto conlleva un rechazo profundo, por parte de los varones, hacia todo aquello relacionado con lo emocional. Por lo tanto, este *habitus* se caracteriza por un “autocontrol de las emociones” y, debido a ello, una seguridad en uno mismo muy elevada (Rodríguez Menéndez, 2003: 54-58).

El *habitus de género* puede verse inscrito en el cuerpo; un *habitus corporal* que hace de las conductas y acciones humanas radicalmente diferentes de un género a otro, ya que éste se articula, al igual que todos los *habitus* anteriormente mencionados, a través de la contraposición con lo femenino y lo masculino. El *habitus corporal* se define como un “sistema de normas profundamente interiorizadas que, sin expresarse nunca total ni

sistemáticamente, rigen la relación de hombres y mujeres con su cuerpo” (Rodríguez Menéndez, 2003: 145). Por lo tanto, teniendo en cuenta su situación de poder en la sociedad, el *habitus* corporal masculino se puede caracterizar por la seguridad y la actividad inscrita en sus actuaciones físicas. Seguridad porque el varón aprende a reconocer y utilizar todas las capacidades de su cuerpo, lo que hace que este se sienta cómodo en su propia piel y sea capaz de imponer las normas respecto a cómo los demás han de percibir su cuerpo, por el contrario, el *habitus* corporal femenino impide a la joven el conocimiento real de todas sus capacidades lo que la hace insegura y pudorosa, de forma que “la mujer sigue siendo un cuerpo para el otro” (Rodríguez Menéndez, 2003: 147-150).

La autora afirma que en cuanto al comportamiento de los varones “se inculca una actitud segura, y un punto desafiante, que se manifiesta al andar, al sentarse con las piernas abiertas e incluso al gesticular” (Rodríguez Menéndez, 2003: 163). De esta forma, en los chicos se infunden actitudes agresivas moderadas, en parte, por el *habitus* noble que los llevan a desempeñar actuaciones heroicas. Así, a pesar de que con anterioridad se decía que los *habitus* de cada género son antagónicos, en el fondo, se complementan, sobre todo en favor de la parte masculina

En resumen la *hexis corporal* masculina, es decir, el lenguaje corporal, está dirigida al exterior, a la actividad, la seguridad en uno mismo y el autoconocimiento físico. Esto se puede extrapolar al ámbito sexual, donde los hombres siempre toman un papel autoritario y protagonista, tanto es así que el dominio es erotizado pasando a formar parte del *habitus* masculino, mientras que ellas acaban demostrando una sumisión erotizada (Rodríguez Menéndez, 2003: 207-208). De esta forma, el *habitus* se convierte en un “deber ser” que identifica como roles de género: “un conjunto de normas de comportamiento percibidas, un conjunto de papeles y expectativas, asociados particularmente como masculinas o femeninas, en un grupo o sistema social determinado” (EMAKUNDE, 2008: 22-23).

Tras lo anteriormente expuesto, se puede afirmar que, lo masculino y femenino, son más bien aprendidas que innatas. También se deduce que el género es, en palabras de Judith Butler (1990: 297), “instituido por la estilización del cuerpo” y, por ello, “debe ser

entendido como la manera mundana en que los gestos corporales, los movimientos y las normas de todo tipo, constituyen la ilusión de un yo generizado permanente”. Es, por lo tanto, una identidad construida y performatizada, como si de una representación teatral se tratase. Por otra parte, los *habitus* no pueden ser tomados como algo universalmente aplicable a todos los hombres y mujeres, ya que variables como la etnia, la clase social o la orientación sexual pueden influir en el *habitus corporal* (Rodríguez Menéndez, 2003: 154). Por lo tanto, se puede decir que existe un modelo de masculinidad hegemónico para cada contexto socio histórico y, al mismo tiempo, una coexistencia de éste con otros tipos de identidades masculinas y femeninas subordinadas.

La *masculinidad hegemónica* está conformada por todo un conjunto de valores, creencias, mitos, actitudes, estereotipos y roles que hacen del poder y autoridad masculinos plenamente legítimos (EMAKUNDE, 2008). Además, todo esto se ve apoyado por el androcentrismo, una visión del mundo que convierte al hombre en el género masculino y neutro a un tiempo, mientras que la mujer es lo que Simone De Beauvoir (1949) tuvo a bien de definir como “lo Otro”, solo feminidad. El varón constituye un universal, no es una singularidad como lo es ser mujer; ellas se definen con relación al hombre porque son lo “inesencial”, mientras que ellos son el “Sujeto” por excelencia. Así pues, el androcentrismo supone que la experiencia universalmente válida es solo la masculina.

Si la mirada androcéntrica tiene predominancia en las sociedades de hoy en día es debido a la existencia del *patriarcado* que podemos definir como un “sistema de dominación sexual que es, además, el sistema básico de dominación sobre el que se levantan el resto de las dominaciones, como la de clase y raza” (Nuria Varela, 2008: 80). Esta es una “organización política, económica religiosa y social basada en la idea de autoridad y liderazgo del varón, en la que se da el predominio de los hombres sobre las mujeres” (EMAKUNDE, 2008: 27).

Por lo tanto, la *masculinidad hegemónica* se ve reforzada a través del androcentrismo y de todo un sistema socioeconómico que lo respalda. Se podría pensar que el *patriarcado* ya no existe o que, por lo menos, se encuentra en vías de extinción debido a los recientes

avances en el ámbito de las desigualdades de género, sin embargo, esto dista mucho de la tendencia real. La construcción del género continúa a través de las “tecnologías de género (por ejemplo, el cine) y de discursos institucionales (por ejemplo, teorías) con poder para controlar el campo de significación social y entonces producir, promover e “implantar” representaciones de género” (De Lauretis, 1989: 25) que se ajustan, normalmente, al perfil hegemónico. Como resumen se puede decir que “los medios de comunicación, la educación y la ideología pueden ser canales que la hegemonía utiliza para establecerse” (Giddens, 2010: 446).

Si en la cúspide de la jerarquía de género se encuentra la *masculinidad hegemónica*, relacionado con la heterosexualidad, el matrimonio, el trabajo remunerado, la fuerza y la resistencia física -características que, en realidad, son bastante difíciles de alcanzar para la mayor parte de hombres-. Junto a esta se encontraría la masculinidad cómplice que, si bien se encuentra por debajo de la hegemónica, sigue beneficiándose del *sistema patriarcal*. Finalmente, existen otro tipo de masculinidades que no llegan a encajar con el marco de hegemonía, estas son las subordinadas, entre las que destaca la masculinidad homosexual, altamente estigmatizada, pues al homosexual se lo consideraría como el fracaso de lo que ha de ser “un auténtico hombre” (Giddens, 2010: 446).

Por otra parte, todas las feminidades se encuentran en una posición subordinada. Si es caso, la *feminidad recalcada* se mantiene como complementaria de la *masculinidad hegemónica* -complementaria, que no compañera-, debido a su carácter sumiso y aceptación de su situación de supeditada. Las mujeres que deciden no desempeñar ese papel subordinado o que lo intentan, pasan a la más absoluta invisibilización: lesbianas, solteronas, brujas, prostitutas y trabajadoras manuales, entre otras. Todas ellas forman parte de la feminidad resistente, una feminidad que cuestiona y desafía las estructuras de poder que, cuando no ha sido acallada, ha sido directamente objeto de feroces ataques. Claro ejemplo de esto es la caza de brujas llevada a cabo en Europa y América a partir del siglo XVI, a la cual Federici (2004: 234) denomina “iniciativa *política* de gran importancia”, pues sin ella, la adaptación de la sociedad al sistema económico capitalista nunca habría tenido éxito.

En todo caso, esta jerarquía no es del todo estática y, en parte, depende de la acción individual de hombres y mujeres, pues quien era percibido con una masculinidad cómplice puede llegar a formar parte de la masculinidad subordinada si se confiesa homosexual.

2.2.2. *El cine de Ciencia Ficción.*

Antes de disponernos a analizar la representación de la masculinidad en el cine de Ciencia Ficción, debemos exponer las características de este género cinematográfico. En primer lugar, señalar que el *Sci-Fi* presenta grandes dificultades a la hora de ser definido, ya que algunos autores como Bassa y Freixas (1993) lo identifican, en un principio, como un subgénero del Fantástico, al igual que Novell Monroy (2008), quien sostiene que la Ciencia Ficción como género autónomo lo funda Hugo Gernsback gracias a su edición de la primera revista especializada en la materia: *Amazing Stories*, publicación que serviría para definir y popularizar el género. Así pues, Monroy afirma que antes del considerado “tercer padre” de la Ciencia Ficción, este género no podía ser separado de la fantasía. A día de hoy resulta cuanto menos sorprendente la afirmación de que ambos géneros, Fantástico y Ciencia Ficción, pudieran siquiera estar emparentados; Bassa y Freixas entienden al segundo como un género, pero lo definen de la siguiente manera:

“(...) consideramos que la Ciencia Ficción, inscrita en el Fantástico, comporta una irrupción de lo imaginario en lo real utilizando la ciencia como coartada de la fantasía, provocando la transformación del verosímil en un referente tanto eminente como pretendidamente científico que cumplirá, en ambos supuestos, un rol mítico.” (1993: 31)

Estos dos autores determinan, pues, que la Ciencia Ficción se encuentra, efectivamente, dentro del Fantástico. Sin embargo, cabe señalar que, con el paso del tiempo, poco a poco este subgénero ha ido escalando en popularidad, adquiriendo el estatus de un verdadero género individual. Así pues, a lo largo de este trabajo, nos referiremos a la Ciencia Ficción como género en sí mismo, obviando su proximidad a la fantasía e ignorando -tal y como Carbajales Terés (2012) lo hace- los subgéneros que han nacido gracias a la influencia de la Ciencia Ficción, como el Space Opera, cuyas narraciones son aventuras espaciales de ambientación futurista pero que carecen del factor de

verosimilitud, o el Steampunk, como subgénero que narra las consecuencias del desarrollo tecnológico a partir de la máquina de vapor.

Al principio de este punto se ha dicho que la Ciencia Ficción nace de la literatura, pero incluso aquí encontramos disparidad de discursos. Novell Monroy (2008) destaca tres vertientes: por un lado están aquellos quienes marcan los orígenes de la Ciencia Ficción en las narraciones utópicas, renacentistas y anteriores, “basándose en la existencia en ellas de un novum, es decir, de un elemento absolutamente novedoso que contribuye a conformar un mundo extrañado cognoscitivamente”; otros, como Brian Aldiss, escritor e historiador de Ciencia Ficción, señala que *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley es la primera obra que responde a este género; mientras que, por otro lado, nos encontramos con quienes afirman que el anteriormente mencionado Hugo Gernsback, siendo el primero en acuñar la palabra “*sciencefiction*” en 1929, es merecedor de ser recordado como el padre de este género.

Sin embargo, en este trabajo se ha pretendido escoger un único origen que sea conveniente para lo que aquí se pretende desarrollar, por ello y sin desmerecer al resto de versiones, el origen más convincente resulta ser el estipulado por Brian Aldiss. Y es que, la primera narración que podemos definir como Ciencia Ficción -aunque en el siglo XIX aún no existiera tal término- no es otra que *Frankenstein*, hecho indiscutiblemente invisibilizado, tal y como lleva ocurriendo con las mujeres pioneras de las artes y las ciencias a lo largo del tiempo. Mary Shelley escribió una novela en la que los principios de Bassa y Freixas (1993) -principios que van a ser tomados como referencia a lo largo de este trabajo- se ven bien representados: la verosimilitud del acontecimiento en torno al cual gira la trama, el mito potenciado por lo verosímil mediante el cual se “logra que la ciencia sustituya a la religión” y aquello que sustenta los dos principios anteriores, la ciencia, una ciencia que sustituye a la magia y eleva al ser humano -en este caso al Dr. Frankenstein- a la condición de nuevo Dios.

Por otro lado, aunque las numerosas narraciones utópicas sembraran los antecedentes de la Ciencia Ficción, Mary Shelley alumbrase la primera obra íntegramente perteneciente al género, escritores de la talla de Julio Verne lo popularizasen y Hugo Gernsback lo nombrara; se ha de recalcar que el asentamiento de este género nunca hubiera sido posible sin el suceso histórico que marcaría un antes y un después

en la configuración socioeconómica del mundo Occidental. Efectivamente, la Revolución Industrial trajo consigo un sinnúmero de adelantos técnicos y científicos que posibilitaron, entre otras cosas, un cambio en la percepción del espacio-tiempo para sus contemporáneos. Antes del siglo XVIII el ser humano solo podía permitirse soñar con lugares remotos o de fantasía, pues el mundo era aún vasto y desconocido, sin embargo, la llegada de la industrialización trunca todo lo establecido, ya que es a partir de entonces que el ser humano deja de lado la percepción de un mundo cíclico y constante para adentrarse en la idea evolutiva de que el universo, el planeta, la civilización, pueden estar sujetos a grandes cambios; “desde ese momento empezarán a plantearse qué y cómo será el mundo cuando ellos ya no estén vivos” (Juan Payán & Juan Payán: 2005). Y es que la Ciencia Ficción no deja de ser la Aventura llevada al terreno de lo posible, un espacio en el que preguntarse qué podría ocurrir bajo unas determinadas circunstancias que difieren de nuestra realidad. Los hermanos Juan Payán (2005) entienden que la prospectiva que caracteriza al género permite proyectar los miedos y deseos de la sociedad pero que, al mismo tiempo, “la lente de aumento que utilizamos para mirar hacia el futuro no es otra cosa que un espejo en el que nos miramos desde nuestro presente”.

La Ciencia Ficción, al igual que muchos otros géneros y subgéneros del cine, encuentra sus raíces en la literatura, pero son las revistas sobre esta temática popularizadas a finales del siglo XIX las que realizan la principal labor divulgadora. A partir de la década de 1880 la Ciencia Ficción comienza a comercializarse al público general mediante las *pulp magazines*, revistas estadounidenses extremadamente baratas en las que se ofrecían historias ligeras de aventura destinadas a un público joven (Sterling, 2018). A partir de 1934 este género adquiere y consolida a sus seguidores, pues se funda la *Science Fiction League*, patrocinada por el propio Gernsback; de esta forma, el *fandom* de la Ciencia Ficción se expande no solo por Estados Unidos sino, también, a lo largo de Reino Unido y Australia. Así, con las convenciones, rivalidades y amistades que caracterizan al fenómeno fan de este género ya establecidas, la Ciencia Ficción comienza a despegar hacia su difusión masiva, sobre todo a partir de la segunda Guerra Mundial, con la popularización de las revistas *The Magazine of Fantasy and Science Fiction* (1949-

) y *Galaxy Science Fiction* (1950–80). Además, dos hechos históricos relacionados con la II Guerra Mundial y la Guerra Fría también benefician el repunte de este género: la bomba atómica (1945) y el lanzamiento de la sonda Sputnik (1957) (Sterling, 2018).

La conexión entre este género literario y el cine surge casi al mismo tiempo que el séptimo arte se ve consolidado. Georges Méliès con su *Le Voyage dans la Lune* (1902) introduce la ciencia ficción en el cine mudo de principios del siglo XX, a partir de entonces este será un género en constante crecimiento y diversificación.

De hecho, si algo caracteriza a este género cinematográfico es su versatilidad, sin embargo, antes de ahondar en sus subgéneros es preciso hacer una breve distinción entre ciencia ficción “*soft*”, es decir, ficciones en las que la ciencia toma un papel secundario mientras que los aspectos socio-políticos son protagonistas, y, ciencia ficción “*hard*”, donde la ciencia y tecnologías son un eje central de la trama (Sterling, 2018). Aclarado esto seguimos con el trabajo de Marg Gilks y Moira Allen (2003), quienes diferencian hasta once subgéneros, entre los cuales encontramos: el apocalíptico o post-apocalíptico, donde se habla del estado de la humanidad durante el fin del mundo o tras este; los géneros cruzados, donde la ciencia ficción demuestra su carácter híbrido al mezclarse con otros géneros ampliamente dispares como la fantasía, el romance, el misterio, suspense o el Western; el Ciberpunk, donde se combinan aspectos cibernéticos con conciencia y crítica social (Sterling, 2018); el subgénero basado en el “primer contacto”, donde se explora el encuentro entre humanos y alienígenas; la ciencia ficción mezclada con el género humorístico; el militar, subgénero que cuenta con combates, localizaciones y armas futuristas; la ciencia ficción del futuro cercano, donde las tecnologías son similares a las de la actualidad o se encuentran en desarrollo; el Slipstream que contiene elementos especulativos que podrían formar parte del presente o de un futuro muy próximo, un claro ejemplo de este subgénero es la novela de Margaret Atwood *El cuento de la criada* (1985); la Space Opera cuyas narraciones son aventuras espaciales de ambientación futurista pero que carecen del factor de verosimilitud; y finalmente, las historias de viajes en el tiempo, popularizadas por H.G. Wells con *La máquina del tiempo* (1888).

Una vez definidos el género, así como sus subgéneros y analizados sus antecedentes, conviene centrarse en los factores sociohistóricos que han influido en el cine de Ciencia Ficción a lo largo de las últimas décadas para comprender el desarrollo de este hasta el momento actual.

A partir de la década de 1930, el cine de este género pasó de poseer historias complejas de la talla de *Metropolis* (1927) en Estados Unidos o *Aelita* (1924) en la Unión Soviética, para convertirse en un cine de serie B, destinado a un público juvenil, con una temática repetitiva y centrada en invasiones alienígenas o monstruos mutantes. La repetición obsesiva de este concepto no era más que el reflejo del temor que inspiraba la Guerra Fría y el uso del poder atómico (Carrasco Carrasco, 2010, 165). Sin embargo, este miedo a lo desconocido acabaría favoreciendo una mayor profundidad en las narraciones del cine *Sci-Fi* que, a partir de la década de 1950, se centraría en aspectos más antropológicos, ejemplos de ello son películas como *The Day the Earth Stood Still* (1951), *The War of the Worlds* (1953) y *Forbidden Planet* (1956) (Sterling, 2018).

En la década de 1960 la Ciencia Ficción también adquiere popularidad en la pequeña pantalla, prueba de ello son series de la talla de *The Twilight Zone* (1959) o *Star Trek* (1966). De hecho, afirma Bruce Sterling (2018), puede que este tipo de series motivaran la adaptación “seria” de la ciencia ficción al cine hollywoodiense. *Fahrenheit 451* (1966), *2001: A Space Odyssey* (1968) y *Charly* (1968) son muestra del viraje de este género a adaptaciones socialmente más críticas, donde la aventura se deja en un segundo plano y la mirada se dirige hacia el impacto de las tecnologías sobre la identidad humana (Carrasco Carrasco, 2010: 167).

En la década de 1970, gracias en parte al éxito cosechado por Kubrick con *2001*, llega el cine *mainstream* de la mano de George Lucas. Con su aclamada *Star Wars* (1977) los atractivos efectos especiales se asientan como característicos de este género y la idea del ser humano como conquistador del universo vuelve a popularizarse, impulsada por la reciente llegada del hombre a la Luna en 1969. Esta nueva forma de hacer cine, acaba generando los tres tipos de películas que identifica Schatz (1983: 35): el cine de

*blockbuster*³, las películas *mainstream* con actores de clase A y las producciones de bajo coste, es decir, las denominadas películas de autor o cine independiente.

Steven Spielberg se sumaría a la tendencia de los *blockbusters* a finales de la década de 1970 con *Close Encounters of the Third Kind* (1978) y, ya en la siguiente década, llega para diversificar el género con *E.T. The Extra-Terrestrial* (1982). La década de 1980 sería una de las más prolíficas en cuanto a películas de temática *Sci-Fi*, con una gran diversidad de directores como James Cameron, Tim Burton, Ridley Scott, David Cronenberg o David Lynch; quienes supieron aprovechar el impulso de la Ciencia Ficción. Durante esta época, el género toma un camino mucho menos crítico, volviendo a sus orígenes, más ligado al puro entretenimiento y espectacularidad (Carrasco Carrasco, 2010: 170-171). Por otra parte, es también en esta década cuando el Ciberpunk irrumpe en el cine de Ciencia Ficción tomando ahora como eje central la idea de la máquina inteligente gracias a la película *Blade Runner* (1982).

Debido a la popularización del *cyberpunk* en la década de 1990, la idea de la realidad virtual coparía todo el género. Este tema se centra en la confusión entre el mundo real y el mundo virtual, donde la realidad está controlada. Películas características de la década son *The Matrix* (1999) o *The 13th Floor* (1999), donde lo real y lo imaginario se funden. Por otra parte, se ha de aclarar que a lo largo de esta época las películas de Ciencia Ficción de corte clásico siguieron en auge (Carrasco Carrasco, 2010: 172).

Ya en el actual siglo XXI se observa una predominancia de la diversidad en cuanto al cine de Ciencia Ficción, donde los *remakes*⁴ tratan de rescatar ideas de décadas anteriores y los superhéroes de *Marvel* y *DC* toman toda la esencia del cine clásico, todo ello mientras se crean nuevos planteamientos como es el caso de películas como *Origen* (2010).

Tal y como se observa a lo largo del desarrollo de este apartado, el cine en general y el género de la Ciencia Ficción en particular se encuentran estrechamente ligados a las vicisitudes sociales. El fin de la II Guerra Mundial, la Guerra Fría, las resistencias de la

³ “Algo de gran poder o tamaño, particularmente películas, libros u otros productos de gran éxito comercial” (Traducción propia, Oxford Dictionaries, 2018).

⁴ “Hacer una película nueva que tenga una historia y título similar a los de una antigua” (Traducción propia, Cambridge Dictionary, 2018)

juventud al modelo “American way of life” a finales de los años 1960 y el posterior afianzamiento del sistema capitalista, así como la llegada del mundo de la posmodernidad. Todo ello afecta directa e indirectamente a la forma de hacer cine y de contar historias, y el género no es un elemento ajeno, sino que se encuentra también inmerso en todos y cada uno de los acontecimientos históricos destacados, además de la progresiva emancipación de la mujer y la aparición del “new man” en escena. Así pues, resulta conveniente comprender la construcción e implicaciones del género para así poder hablar de las formas en las que la masculinidad se desarrolla en el cine de Ciencia Ficción.

2.3. La masculinidad en el cine de Ciencia Ficción

Tal y como se ha señalado con anterioridad, una gran parte de la construcción del género se da a través de las “tecnologías de género”. Cuando De Lauretis (1989) utiliza este concepto, lo hace a través del cine como ejemplo. Y es que, los productos culturales, como se sostenía en un principio, no dejan de estar también influidos por las estructuras sociales al mismo tiempo que alimentan el sistema.

De hecho, muchas películas están destinadas a un público masculino o femenino. Por otra parte, mientras que el cine diseñado para mujeres es etiquetado, tal y como afirmaba Haskell como “woman’s film” (Como es citado en Alonso Villa, 2013), el creado por y para hombres carece de esa misma etiqueta. Es decir, a pesar de que géneros como la Ciencia Ficción sean vendidos específicamente a un público masculino, estos no adquieren la denominación “men’s film” o similar. Por lo tanto, lo específico es todo lo relativo a lo femenino, mientras que lo general es lo masculino.

Es decir, el varón encuentra en el cine una forma de afianzar su masculinidad a través de la alta representatividad de su propio género tras y ante las cámaras, de las historias contadas por y para hombres y del papel que toman las mujeres en la industria. De esta forma, el *habitus* de que se es importante se consolida al descubrir que muchos de los protagonistas o personajes prestigiosos de sus películas favoritas son congéneres suyos. Cuando Josep Marqués (1997: 50) habla de este hecho, se refiere a identificación con figuras célebres en general, sin embargo, también puede ser aplicado a la especificidad

del cine. Por otro lado, la forma en la que el individuo masculino se identifica con el Modelo-Imagen varía debido al carácter laxo de este. Mientras que las mujeres poseen un marco muy estrecho de modelos con los que identificarse -ajustándose, en general, al patrón de Virgen, Esposa y Prostituta, es decir, el modelo simbólico judeocristiano de Eva, María y Lilith (Bornay, 1990)-, los hombres tienen una gran cantidad de cualidades entre las que elegir, tanto es así, que en ocasiones puede llegar a resultar contradictorias. Por ejemplo,

“puede que no se sienta fuerte, pero sí inteligente y la inteligencia es oficialmente masculina. Puede que no se siente inteligente pero se siente audaz y la audacia es oficialmente masculina. Puede que no se sienta audaz, pero se siente responsable y el sentido de la responsabilidad es oficialmente masculino. Puede que no se sienta responsable, sino gozador y juerguista y cierto tipo de desorden o de transgresión, son oficialmente parte del indómito carácter masculino. Puede considerarse siempre o casi siempre «muy masculino» en cualquier caso” (Marqués, 1997: 50-51)

Así pues, mientras que los ideales de masculinidad en el cine siempre han sido variados, los de feminidad han permanecido ligados a los papeles más triviales para la trama, a la estética y juventud, o a su relación con los hombres; es decir, siempre se han mantenido como un elemento subordinado. De Lauretis (1989: 20) sostiene, por lo tanto, que “las técnicas cinematográficas (iluminación, encuadre, edición, etc.) y los códigos cinematográficos específicos (por ejemplo, el sistema de la mirada)” construyen a la “mujer como imagen, como el objeto de la mirada voyerista del espectador”. Por lo tanto, se recalca que “el aparato cinematográfico” es una tecnología que produce y reproduce el género.

Tal y como se señalaba con anterioridad, el género, al ser una construcción social y cultural, no permanece estático a lo largo del tiempo. Teniendo en cuenta los cambios sociales producidos en las sociedades occidentales, cabría esperar cierta evolución hacia una masculinidad más alejada del poder y los privilegios que esta en un principio ofrece. Carrasco Carrasco (2010: 195) afirma que a lo largo de todo el siglo pasado, se sucedieron varias crisis de masculinidad motivadas por los cambios sociales, hecho que en las últimas décadas se ha visto reflejado en el cine de Ciencia Ficción estadounidense de formas más o menos explícitas.

En los años 50 del siglo pasado, el modelo dominante era el de la familia heterosexual y monógama. Sin embargo, muchas mujeres comenzaron a cuestionar el rol de ama de casa que se les había impuesto tras la independencia económica que había supuesto para ellas el período de la II Guerra Mundial, pues muchas tuvieron que ocuparse de los trabajos hasta entonces masculinos. Además, se ha de tener en cuenta que la Guerra Fría supuso para Estados Unidos una histeria colectiva que se vería reflejada en el cine *Sci-Fi* a través de las historias de invasiones alienígenas, metáfora del miedo a la amenaza comunista. Por lo tanto, estas películas motivaban el pensamiento binario que, mediante la amenaza a la humanidad y, por ende, al hombre, se hacía una clara distinción entre el “nosotros” y el “ellos”, y se reforzaba “the conventional notion of the ‘other’ as aggressive, dangerous and different”⁵ (Carrasco Carrasco, 2010: 197-198). De esta forma, continúa Carrasco Carrasco, se articulará el patrón cinematográfico del “hombre amenazado”, tanto en el espacio doméstico como en el público, quien enarbolará los ideales de la familia heterosexual y la normatividad, a través de su lucha contra la amenaza mediante el uso de la fuerza. También el descubrimiento del ADN en 1953 acrecentó el miedo hacia la mutación, generando toda una serie de “body rebellion films”⁶, que serían una expresión metafórica del miedo a los hombres percibidos como desviados de la norma: racializados, homosexuales o discapacitados. Ejemplos de películas de esta etapa son *The Thing from Another World* (1951) o *The Fly* (1958).

En contraposición al modelo de “hombre amenazado” se encuentra el “hombre conquistador”, quien desarrolla sus aventuras normalmente en mundos ficticios. Este tipo de personaje da lugar a un retrato positivo de las tecnologías y la exploración del espacio o los viajes en el tiempo, aquí se muestran equipos multiculturales comprometidos con la exploración y conquista del universo, sin embargo, este patrón está basado en la tradición, por lo tanto, no existe una evolución en los roles de género. Este tipo de filmes llenaron las salas de cine durante las décadas de 1960 y 1970, con *The Time Machine* (1960) y *2001: A Space Odyssey* (1968) como pioneras. Puede decirse que responde también a una serie de cambios sociopolíticos, pues en la década de 1970

⁵ “la convencional noción del ‘otro’ como agresivo, peligroso y diferente”. (Traducción propia, Carrasco Carrasco, 2010: 197-198)

⁶ “películas de rebelión corporal”. (Traducción propia, Carrasco Carrasco, 2010: 197-198).

la industria del cine experimentó una reacción en cuanto a la representación del género. Es especialmente en la Ciencia Ficción donde se verían nuevos conceptos de masculinidad, películas como la de *Silent Running* (1972) comenzaron a mostrar personajes masculinos que podían ser héroes poderosos y dominantes sin la necesidad de poseer unos cuerpos extraordinarios. La superioridad de este modelo de héroe reside en el cumplimiento de las misiones, el dominio de los viajes espaciales y de las tecnologías, así como su capacidad para proteger a las personas a las que quieren. Debido a su ingenio estos hombres conquistadores se consideran superiores, por lo que no es necesario lucirse por medio de músculos o enormes armas como lo harán los héroes de los años 80 (2010: 230).

Los progresivos desarrollos políticos, sociales y culturales, junto a la repercusión cada vez mayor de las teorías que ponían en entredicho el género hasta la década de 1980, propiciaron una nueva crisis de lo masculino. Esta será una etapa de regresión en la que se ensalce el prototipo de hombre violento y agresivo. Algunos de los problemas sociales que más afectarían también a la identidad del varón serían el tráfico de drogas y la proliferación de las enfermedades de transmisión sexual, hechos que generarían un pánico generalizado hacia la homosexualidad y la drogadicción. Como consecuencia, muchas de las películas de Ciencia Ficción de esta década responderán al miedo a la proliferación de nuevas y desconocidas enfermedades sexualmente transmitidas. Los *remakes* de *The Thing* (1982) y *The Fly* (1986), son muestra de este retroceso en la representación de la masculinidad, la cual vuelve a estar amenazada (Carrasco Carrasco, 2010: 199-200).

Carrasco destaca otra forma de resistencia desarrollada a lo largo de la década de 1980 a través de los cuerpos hipermasculinos.

“The muscular male hero has been interpreted either as a reassertion of male power or, on the contrary, as a metaphor of masculinity in crisis. This coincides with this conservative period in the U.S.A. when feminist voices started to question traditional gender values and when the discipline called Men’s Studies started to demand, among other issues, new forms of identity representation” (2010, 201)gender values and when

the discipline called Men's Studies started to demand, among other issues, new forms of identity representation"⁷ (2010: 201).

Esta sería, por lo tanto, la etapa del "hombre artificial", físicamente modificado por las nuevas tecnologías y convertido en cyborg. Siendo un claro ejemplo de ello la primera película de la saga *Terminator* (1984).

Las décadas de 1990 y 2000 encaran una pluralidad de ansiedades sociales que afectarían la forma en la que la masculinidad es representada en el cine hollywoodiense. La Guerra del Golfo, el ataque a las Torres Gemelas y la intervención de Estados Unidos en Irak, han propiciado un nuevo clima paranoico, en el que la amenaza de los "otros" vuelve reforzada por la inestabilidad económica y los cambios sociales, hecho que genera en los varones sentimientos de pérdida y ansiedad.

En los 90, las mujeres ya se habían asentado por completo en el mercado laboral, lo que conllevaría un sentimiento de pérdida de la supremacía masculina y el enfrentamiento a un cambio en cómo se debían entender los roles de género. Esta década estaría marcada por las tensiones entre los valores tradicionales y los nuevos, y vería nacer al "New Man". Además, el auge de Internet y, con él, el ciberespacio, motivarían un cuestionamiento de los límites entre lo real y lo imaginario, así como entre lo masculino y lo femenino (2010: 202). Por lo tanto, esta será la etapa del "hombre virtual", en la que el cine hará uso de cuerpos mucho más andróginos, pero sin cuestionar los patrones de género, gracias al hecho de que los mundos virtuales de estas películas serán imitaciones del mundo real. Carrasco afirma que "The apparent permissiveness of cyber worlds is, then, negated in the film precisely because of its dependence on patriarchal imitations of the real world"⁸ (2010: 278).

⁷ "El héroe masculino musculado ha sido interpretado ya sea como una reafirmación del poder masculino o, por el contrario, como una metáfora de la masculinidad en crisis. Esto coincide con el período conservador en Estados Unidos cuando las voces feministas comenzaron a cuestionar los valores tradicionales de género y cuando la disciplina llama *Men's Studies* comenzó a demandar, entre otras cuestiones, nuevas formas de representación identitaria" (Traducción propia, Carrasco Carrasco, 2010, 201).

⁸ "La aparente permisividad de los mundos cibernéticos es, entonces, negada en la película precisamente debido a su dependencia con las imitaciones patriarcales del mundo real" (Traducción propia, Carrasco Carrasco, 2010: 278)

Aunque estos modelos de masculinidad del cine de Ciencia Ficción de hollywood están estrechamente vinculados a su contexto sociohistórico, cabe señalar que los hombres amenazados, conquistadores, artificiales y virtuales, no dejan de ser representados de diferentes formas a día de hoy, pues el cine comercial tiende a reciclar conceptos que han tenido éxito en el pasado.

Bassa y Freixas (1993: 11-31) también identifican una serie de arquetipos propios del género de Ciencia Ficción que se pueden encontrar, si no en todas, en la mayoría de películas de esta temática.

En primer lugar, al “hombre de ciencia”, un personaje dedicado exclusivamente a su labor del que se desprenden tres variaciones. El “sabio loco”, portador “de diversos síntomas de locura [...] recalcada por unos tics definidores de su pobre estado mental, o bien sujetos a una dinámica argumental que les abocará a una pérdida total de la razón”, hecho que lo vincula o lo acerca a la idea abstracta del mal en sus actuaciones. El “aprendiz de brujo”, calificado de “niño con un juguete nuevo” pues cuando se desarrolla queda implícito el hecho de que está llevando a cabo procedimientos científicos sobre un peligro “externo” al mismo tiempo que él mismo es para sí un peligro “interno”. El “sabio patriota y mártir” se ajusta en aquellos personajes “que aúnan su incesante avance por los desconocidos caminos del saber con una férrea colección de valores éticos y morales”, la firmeza de sus ideales puede conllevar que estos acaben dando la vida por la causa.

El malo siempre o casi siempre se encuentra en la mayoría de filmes, sean estos del género que sean. Sin embargo, lo peculiar del cine de Ciencia Ficción es que a este personaje se le encuentra desempeñando una empresa peligrosa, por lo que normalmente suelen ser científicos malvados, espías, militares, etc. Generalmente, la lucha entre la idea del bien y el mal no suele comportar relación dialéctica ninguna, simplemente conlleva la represión de la disidencia, es decir, su destrucción.

El héroe representa la legalidad, la lucha por lo justo y el “eterno valedor de la causa del bien”. Este es un personaje con el que el espectador busca identificarse, a veces este es encarnado, de hecho, por un ciudadano de a pié que por diversas razones acabará

entrando en acción. “Este carácter de portador de valores eternos en situaciones desesperadas convertirá a nuestro héroe en un nuevo mesías”.

Por último, los autores identifican a “la mujer” en clave de personaje. Esto se debe a que, sobre todo en el cine de Ciencia Ficción, aún impera una visión extremadamente sexista con respecto a la representación del género, por lo que las mujeres acaban desempeñando papeles muy artificiales. La misión de estos personajes es la de apoyar y animar a sus compañeros masculinos. “Casi nunca llevará la iniciativa y siempre será la criatura bella, pero por ello frágil y débil, a la que le sería imposible sobrevivir sin la defensa que de ella hace el macho”. A parte, mientras que la presencia del héroe u otros personajes masculinos es indispensable, con la mujer ocurre que sus apariciones han de estar estrictamente justificadas: debe estar emparentada con el varón, tener una dependencia afectiva hacia él o aparecer por motivos profesionales.

3. MARCO METODOLÓGICO.

3.1. Bases teórico-metodológicas.

A continuación se presentan el marco metodológico que servirá como marco referencia para llevar a cabo el posterior análisis de las películas seleccionadas. Para ello, se ha realizado una distinción entre el análisis de la parte narrativa de los filmes, donde nos centramos en los elementos básicos que componen una película -secuencia, acontecimientos, acción como función y códigos de serie visual-, y una parte representativa, en la cual se analizan los personajes como personas, roles o actantes, así como algunos elementos iconográficos de significación.

3.1. El cine como narración

Para proceder a analizar las películas escogidas en este trabajo es necesario antes comprender algunos aspectos teóricos sobre la estructura narrativa del cine en general y de la Ciencia Ficción en particular.

Mieke Bal afirma que una historia siempre ha de contar con cuatro elementos básicos: los acontecimientos, los actores, el tiempo y el espacio de una determinada narración.

Estos elementos tienen, hipotéticamente, unos principios de organización que la autora ordena de la siguiente forma:

- “1. Los acontecimientos se ordenan en una secuencia que puede diferir de la cronológica.
2. La cantidad de tiempo que se asigna a los diversos elementos se determina sobre la base de la cantidad de tiempo que estos elementos ocupan en la fábula.
3. Se dota a los actores de rasgos distintivos. De esta forma se individualizan y transforman en personajes.
4. Los espacios en los que suceden los acontecimientos reciben también unas características distintivas y se transforman en lugares específicos.
5. Además de las relaciones necesarias entre actores, acontecimientos, lugares y tiempo, todos los cuales eran descriptibles ya en el estrato de la fábula, pueden existir otras relaciones (simbólicas, alusivas, etc.) entre los diversos elementos.
6. Se lleva a cabo una elección entre los diversos «puntos de vista» desde los que cabría presentar los elementos.” (1990: 15)

El resultado de esta organización da lugar a una historia única. Y, si bien es cierto que la autora habla del relato escrito, en concreto de la fábula, la estructura que se desarrolla a partir de este orden puede ser fácilmente aplicable a la narrativa cinematográfica.

Los acontecimientos son definidos por Mieke Bal como “la transición de un estado a otro que causan o experimentan actores” (1990: 21), es decir, es un proceso. Y distingue tres criterios que los limitan. El primer criterio es el cambio, que solo adquiere significado si se encuentra enmarcado en una serie de cambios sucesivos. El segundo criterio es la elección que, según Barthes, puede desencadenar acontecimientos funcionales cuando se da una elección entre dos posibilidades. El último criterio es la confrontación, cuando existe un enfrentamiento entre dos o más actores.

Una vez identificados los criterios que siguen los acontecimientos en una narración, puede describirse la estructura de la serie de acontecimientos. A esta se le aplica un ciclo

narrativo dividido en tres fases fundamentales: la posibilidad o virtualidad, el acontecimiento o realización y el resultado o conclusión de la unidad narrativa.

Al mismo tiempo que una narración puede dividirse según los acontecimientos en estas tres fases, también pueden ser identificadas las acciones concretas de los personajes para fraccionar una película en varios ciclos. La acción como función es considerada por Cassetti y Di Chio (1990: 190-192) como una ocurrencia singular entre una clase de acontecimientos generales, son acciones estandarizadas que normalmente se repiten en la mayor parte de relatos. En total, el autor identifica diez grandes clases de acciones: privación, el alejamiento, el viaje, la prohibición, la obligación, el engaño, la prueba, la reparación de la falta, el retorno y la celebración.

La privación conlleva una falta de algo inicial, el conseguir aquello que falta será el motivo sobre el que girará toda la trama. El alejamiento supone una separación del lugar de origen al que el personaje pertenece, al mismo tiempo que permite la búsqueda de una solución a la privación ya desencadenada -el repudio, la separación, el ocultamiento, etc., forman parte de este alejamiento-. El personaje o personajes se enfrentan entonces a un viaje que puede ser tanto físico como psicológico -forman parte de este viaje subclases de acciones como la partida, la búsqueda o la investigación-. La prohibición puede encontrarse como refuerzo de la privación o como una de las etapas que el personaje ha de atravesar, ante esta acción cabe la posibilidad de respetar la prohibición o bien infringirla. La obligación es una tarea o una misión que realizar, ante la cual cabe cumplirla o evadirla. Ante el engaño el personaje o personajes pueden emprender dos respuestas, la connivencia o el desenmascaramiento. La prueba se divide, normalmente, en dos; pruebas preliminares y prueba definitiva, siendo la segunda la que enfrentará al personaje con su privación inicial, las consecuencias de esta lucha pueden ser la victoria o la derrota del héroe o antihéroe. Con la reparación de la falta, el personaje consigue obtener aquello que le había sido privado a través de la restauración o bien la reintegración. El personaje lleva a cabo un retorno al lugar del que había sido separado o, sino, una instalación en otro lugar que ahora considerará como suyo. Finalmente, corresponde la celebración, donde el personaje victorioso es reconocido, identificado, recompensado, etc.

Para hacer de la explicación de la acción como función más completa, puede incluirse la clasificación ideada por Propp (1928: 97) para identificar las diferentes formas en las que un personaje o varios de ellos son incluidos en el curso de la acción. Estos son el agresor o malvado, quien aparece en la trama normalmente con la privación y la prueba preliminar o definitiva; el donante y auxiliar, que será de vital importancia a lo largo del viaje del personaje principal o en los momentos de dificultad; y el mandatario, el héroe, el falso héroe o la princesa en los cuentos, quienes forman parte de la situación inicial.

Los anteriores criterios y fases aportados por Bal y por los autores Cassetti y Di Chio pueden bien ser aplicados a los acontecimientos de las secuencias de un filme. La secuencia, afirman Francesco Cassetti y Di Chio (1990: 40), es una unidad fundamental de contenido, más breve que un episodio pero que, al mismo tiempo, mantiene un sentido autónomo. De esta forma, las secuencias recurren a “signos de puntuación” que delimitan sus inicios y finales, y algunos de ellos pueden ser “el fundido encadenado (en el que una imagen se desvanece mientras aparece otra); el fundido o la apertura en negro (la imagen se esfuma en el vacío o aparece a partir de él); la cortinilla (línea divisoria entre dos imágenes que se mueve lateral o verticalmente reduciendo una imagen y dejando sitio a la otra); el iris (un círculo negro que se cierra progresivamente sobre la imagen); etc.”. Otras veces, sin embargo, puede ocurrir que no existe una transición clara de una secuencia a otra, ante estos casos lo que opera es el criterio distintivo del contenido de las secuencias: la continuidad en el espacio, el tiempo, los personajes, la acción, etc. También puede darse el caso de que haya una interrupción dentro de una determinada secuencia, es entonces cuando el propio analista ha de definir si ese paréntesis puede ser identificado como el final de una secuencia o si simplemente existe una división interna en subsecuencias.

También, aunque secundariamente, se han de tener en cuenta algunos códigos visuales (Cassetti y di Chio, 1990: 76-86): la fotografía, la perspectiva, el encuadre, los planos, la iluminación, el uso del color, la movilidad, el travelling, el zoom y la panorámica. La intención es, siguiendo las palabras de Daniel Villa (2015: 114), “analizar y clasificar cómo se manifiestan (los personajes) y su identidad masculina frente a los distintos

acontecimientos y en relación con los demás personajes y consigo mismo a lo largo de la narración del film”.

3.2. El cine como representación.

Tras haber comprendido la lógica de la secuencia se puede hablar de los elementos distintivos que la componen. Cassetti y Di Chio los nombran “existentes”, es decir, “todo aquello que se da y se presenta en el interior de la historia: seres humanos, animales, paisajes naturales, construcciones, objetos, etc. Se articula a su vez en dos subcategorías: la de los ‘personajes’ y la de los ‘ambientes’” (1990: 173). Aquí vamos a centrarnos principalmente en el personaje, dejando de lado los ambientes y otros tipos de seres vivos que no estén mínimamente humanizados. Para caracterizar qué es un personaje nos vamos a basar en las clasificaciones desarrolladas por el autor: persona, rol y actante.

El personaje como persona ha de ser asumido como una “unidad psicológica” y/o “unidad de acción”, es decir, ha de estar dotado de una personalidad que lo acerque el máximo posible a la realidad. Cassetti y Di Chio (1990: 178-179) distinguen entre personaje plano o redondo o, lo que es lo mismo, unidimensional o complejo; personaje lineal, uniforme y bien calibrado, o contrastado, inestable y contradictorio; personaje estático, es decir, que se mantiene estable a lo largo de la historia, o dinámico, que se encuentra en constante evolución. Mediante la perspectiva del personaje como persona, terminamos “siempre descubriendo su identidad irreductible, es decir, su carácter, sus actitudes y su perfil físico, que lo convierten tendencialmente en un individuo único: de ahí sus aspectos más peculiares y específicos.”

Como rol, hablamos del personaje en clave de generalidad, como un elemento codificado según las clases de acciones que lleva a cabo. Por lo tanto, los roles pueden ser activo o pasivo, según si el personaje es la fuente de acción o si es objeto receptor de dicha acción; personaje influenciador o autónomo, siendo el primero quien “hace hacer” a otros determinadas acciones, mientras que el segundo realiza la acción directamente por sí mismo; modificador, cuando el personaje trabaja para cambiar de forma positiva (mejorador) o negativa (degradador) un hecho de la trama, o

conservadores, cuyo interés es el de mantener el orden establecido; por último, existen los personajes protagonistas o antagonistas, si la intención es sostener la orientación del relato o si, por el contrario, se la quiere revertir. En general, casi todas las dinámicas narrativas se pueden desarrollar en torno a la dialéctica entre dos polos, el de “*official hero*” y el “*outlaw hero*”, es decir, entre quien respeta los valores de la colectividad y sus reglas -el guardia, el profesor, el político idealista, el cabeza de familia, etc.-, y quien solo sigue las aspiraciones individuales -el aventurero, el explorador, el soñador y solitario- (Cassetti y Di Chio, 1990: 181).

Por último, los personajes como actantes son definidos por Mieke Bal (1990: 34) como una clase “de actores que comparten una cierta cualidad característica. Este rasgo compartido se relaciona con la intención de la fábula en conjunto”. Tanto esta autora como Francesco Cassetti y Di Chio realizan tres distinciones: sujeto y objeto, dador y receptor, ayudante y oponente.

Distinguir entre Sujeto y Objeto supone diferenciar entre quien persigue un objeto y quien es el objeto mismo. Según Cassetti y Di Chio el Sujeto pretende conquistar al Objeto, actuar sobre él y sobre el mundo que lo rodea, esto responde a una doble dimensión de deseo y manipulación. Y esta doble dimensión conlleva, a su vez, cuatro momentos recurrentes:

“una *performance* (es decir, se mueve concretamente hacia el Objeto o actúa concretamente sobre él y sobre cuanto se interpone en el camino hacia su meta [...]); está dotado de una «competencia» (es decir, está en condiciones de tender hacia el Objeto y de intervenir sobre él: antes incluso de hacer, sabe hacer, puede hacer, quiere hacer y debe hacer, y esta capacidad, estas posibilidades, estas intenciones y estas obligaciones, son las que le permiten cualquier tipo de actividad); actúa sobre la base de un «mandato» (si tiende hacia el Objeto es porque alguien lo ha invitado a moverse); y como consecuencia de su actuación obtiene una «sanción» (una retribución-recompensa o, más raramente, una detracción-punición, que establecen la calidad de los resultados conseguidos)” (1990: 184).

Por otra parte, el Objeto es aquello sobre lo que el sujeto actúa, es el deseado y manipulado. Este puede ser calificado de “Objeto instrumental” si es utilizado en un momento dado por el Sujeto para conseguir otra cosa, u “Objeto final” si este es el fin mismo que busca el Sujeto; Objeto neutro si puede ser utilizado para diversas cuestiones, u objeto de valor si tiene un fin concreto.

La dualidad Sujeto-Objeto sirve como marco para el desarrollo de otras divisiones entre actores. Por lo que, sucesivamente, surge la polaridad Destinador-Destinario, siendo este eje el “canal de comunicación” a través del cual se desplaza el Objeto. El primero supone el punto de partida del Objeto, es la génesis de toda la historia; el segundo se identifica con quien recibe el Objeto.

Por último, el eje de actantes Ayudante-Oponente, determina las asistencias y/u obstáculos que el Sujeto encuentra a la hora de hacerse con el Objeto. Se convierte en un apoyo en la aceleración o deceleración de la historia (Cassetti y Di Chio, 1990: 186).

Tal y como hace Aurora Daniel Villa (2015) en su tesis, en este trabajo va a ser necesario también tener en cuenta los elementos iconográficos de significación, pues estos delimitan el contexto socio-cultural y permiten un análisis más sociológico de los filmes. Aquí también se utilizarán uno de los códigos de serie visual o iconicidad expuestos por Cassetti y Di Chio (1990: 83). Los códigos iconográficos organizan las figuras definidas, convencionalizadas y con significado fijo, de forma que un determinado personaje, por sus rasgos fisionómicos, comportamiento, vestimenta, etc. sea reconocible desde el principio.

3.2. Criterios de selección de las películas.

La investigación se desarrolla a un nivel descriptivo, pues con ella se busca señalar los patrones que siguen las manifestaciones del género masculino en el cine de Ciencia Ficción. Así pues, se ha llevado a cabo un trabajo que responde a la técnica cualitativa de documentación visual a través de un total de cuatro películas seleccionadas según su género fílmico, el nivel de recaudación en las taquillas españolas y la época en la que

fueron estrenadas. Por lo tanto, el estudio cuenta con una muestra de una película por cada década: *Regreso al Futuro* (*Back to the Future*, 1985), *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*, 1993), *Avatar* (2009) y *Los Vengadores* (*The Avengers*, 2012).

Utilizar la recaudación en taquilla como criterio permite un análisis directo del cine *mainstream*, de manera que las películas seleccionadas forman una muestra mucho más representativa del cine que triunfaba en España a lo largo de cada época. Para seleccionarlas bajo este criterio se ha utilizado el catálogo de películas de la web del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (<http://www.mecd.gob.es>), donde se recogen los datos de todas las películas estrenadas en los cines españoles. Esta página aúna el Catálogo de cine español con las diferentes bases de datos del Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales, donde se ofrece la información básica de cada filme, sinopsis y recaudaciones.

El hecho de haber escogido la década de 1980 como inicio de la muestra supone una elección consciente, pues el *blockbuster* y el cine de masas como tal no surgen hasta la década anterior, por lo tanto, se entiende que en este decenio las características del cine comercial ya se encuentran asentadas. Esta distinción se hace debido al interés de observar productos culturales que estén enfocados a un público muy general. Es decir, si analizamos el cine *mainstream* y el *blockbuster* es, pues, porque se entiende que este está dirigido a recaudar el máximo en taquilla y, por lo tanto, las historias y los personajes representados en él responderán a una estructura tradicionalista, alejándose de los riesgos de establecer rupturas o innovaciones de cualquier tipo.

Igualmente, aclarar que se ha pretendido que las películas seleccionadas no sean secuelas o precuelas de una saga, de forma que el análisis se limite a la película en sí y no influyan otras tramas anteriores o posteriores al filme. También se han rechazado las películas en las que los protagonistas eran niños o varias mujeres, para que el análisis del género masculino pueda enfocarse en varios personajes al mismo tiempo.

El análisis de las cuatro películas seleccionadas se ha realizado en tres partes. En primer lugar, se ha llevado a cabo una descripción de cada secuencia del filme, a su vez, las

secuencias han sido agrupadas por acciones como funciones desarrolladas por Cassetti y Di Chio. Esta parte del análisis es, en realidad, el trabajo previo y básico para poder analizar lo que es verdaderamente relevante para este estudio, las masculinidades.

En segundo lugar, se han seleccionado los personajes masculinos más relevantes de cada película. Estos han sido analizados atendiendo a la teoría de Cassetti y Di Chio, en cuanto que personas, roles y actantes. Así mismo, se ha prestado atención a los códigos iconográficos. Estas dos primeras partes han sido recogidas en el Anexo II.

Finalmente, tras todo el análisis anterior, se han utilizado como referencia los *habitus*, roles y estereotipos propios del género masculino señalados en el apartado dedicado al marco teórico para desarrollar una conclusión sobre la masculinidad de cada uno de los personajes.

4. RESULTADOS

4.1. *Regreso al Futuro* (1985): la restauración de la hegemonía masculina.

Regreso al Futuro es una película estadounidense de 1985 dirigida y guionizada por Robert Zemeckis, con una recaudación en taquilla española de 5.871.850,86€.

El filme presenta cuatro modelos de masculinidad bastante diferenciados. Marty, como joven adolescente, se encuentra en busca de una identidad propia y de un modelo a seguir, sin embargo, este choca con su padre, quien es representado como un varón fracasado con su masculinidad cómplice casi subordinada (A, 5)⁹. Doc tampoco parece ser un buen modelo a seguir, siendo el arquetipo fiel de hombre dedicado a la ciencia y con una masculinidad también cómplice, aunque dignificada por sus logros con la máquina del tiempo. La relación entre este personaje y Marty es atípica dentro del

⁹ En el Anexo II se puede apreciar que a cada película se le ha asignado una letra (A, B, C y D), mientras que las secuencias han sido numeradas según su orden cronológico. Mediante estas especificaciones se pretende crear un código alfanumérico que permita, mientras se explican los resultados del análisis, conocer a qué secuencia del filme pertenece cada escena descrita. De esta forma, si se habla, por ejemplo, de la película *Avatar* y su primera secuencia, el código asignado será "(C, 1)".

marco de la Ciencia Ficción, pues los papeles de ambos son una inversión de los arquetipos tradicionales, hecho también expresado en sus masculinidades, pues quien debería ser el ayudante del “científico loco” y, por ello, menos relevante, aparece como el ayudado con un rol activo y una masculinidad mucho más fortalecida que la de Doc. Biff, por otra parte, encarna una *masculinidad hegemónica*, pero esta está desvirtuada y exagerada por sus excesos en el ejercicio de poder.

Ante tal panorama, Marty deberá hacerse a sí mismo y a su propio padre. Será él quien enseñe a George cómo ser un “hombre de verdad”, a través del ejercicio de la violencia y la dominación. De esta forma, McFly padre acaba pareciéndose peligrosamente a Biff, tanto es así que los roles se invierten y quien era abusador y desempeñaba un rol activo, acaba siendo abusado y pasivo (A, 23). Sin embargo, esta masculinidad es presentada como virtuosa porque su poder reside bajo el *habitus* de nobleza. Si bien ambos personajes son Sujetos que buscan hacerse con Lorraine -quien es Objeto-, las intenciones para con ella son bien distintas; mientras que George busca que el Objeto consienta en ser poseído, Biff rechaza esa actitud noble tratando de tomarlo a la fuerza (A, 19). Por lo tanto, mientras Biff desempeña el arquetipo de Malo, George encajaría en el de Héroe, papel que al principio ejerce Marty, pero que al final cede a su padre como una forma de empoderarlo.

Si en los años 60 y 70 el movimiento feminista había logrado tomar más fuerza que nunca cuestionando las desigualdades de género; los años 80 fueron una época de cuestionamiento de la masculinidad, cuando las protestas feministas comenzaron a mediatizarse, la institución familiar tradicional parecía perderse y las mujeres comenzaban a independizarse de su rol doméstico. Los personajes masculinos prototípicos de este período son los de cuerpos musculosos e impresionantes armas, sin embargo, este filme se decanta más por el modelo de “hombre amenazado” popular en las décadas anteriores pero con tirada también en este decenio (Carrasco Carrasco 2010, 230). La amenaza no es otra que la destrucción de la hegemonía masculina, hecho que vemos claramente representado a lo largo del filme.

La familia de Marty parece descompuesta, falta de un líder digno que encauce la situación. Es decir, el mensaje que se pretende dar es el de la necesidad de una vuelta a los fundamentos tradicionales de masculinidad y de lo que una familia ha de ser. Para ello, Marty viaja al pasado y acaba guiando a su joven padre hacia la *masculinidad hegemónica*, de esta forma su madre como ser sexuado y desatado queda subordinada bajo el dominio de George (A, 20). El hecho de que Biff sea vilipendiado representa una clara delimitación entre el hombre poderoso pero magnánimo y el hombre que usa su poder despóticamente. Por lo tanto, se puede decir que la lectura implícita de este filme presenta una búsqueda de la restauración de los valores tradicionales y un afianzamiento de la hegemonía masculina en el seno familiar.

4.2. Parque Jurásico (1993): el rechazo al modelo del “New Man”.

La película estadounidense del aclamado director Steven Spielberg, estrenada en 1993 y con una recaudación de en España de 17.713.896,53€, *Parque Jurásico*, articula una clara jerarquía donde las masculinidades hegemónicas del Doctor Grant y Malcolm eclipsan y someten al resto. Los personajes que no encajan en la normatividad son mostrados como hombres degradados moralmente y merecedores de un castigo que, finalmente, reciben. Dennis Nedry o Donald Gennaro son claros ejemplos de masculinidades no hegemónicas, sus cuerpos son débiles, sus habitus no son masculinos y sus intereses están muy lejos de responder a una causa noble. Estas masculinidades son envilecidas con comportamientos cobardes y egoístas, y sus muertes constatan un castigo a tales actitudes (B, 8).

El Doctor Hammond, sin embargo, aparece como un personaje con un amplio abanico de matices, de personalidad redonda y compleja. Carece de una *masculinidad hegemónica*, pero sus actos parecen pretender alcanzarla. El multimillonario busca convertirse en un hombre poderoso, admirado y adquirir el estatus de un Dios devolviendo a los dinosaurios a la vida y abriendo el parque temático, sin embargo, aunque estas aspiraciones le confieran un rol Activo, no deja de ser un influenciador a través de aportes de índole económica. Querer y cuidar de sus nietos lo salva de la degradación que sufren sus compañeros de masculinidades débiles, sin embargo, este no deja de ser duramente castigado por su incapacidad para ajustarse al modelo

dominante masculino mediante la pérdida de su Objeto, el parque. En definitiva, la película no trata a Hammond como a un villano, pero sí como a un hombre de moralidad dudosa, quien responde perfectamente al arquetipo de “aprendiz de brujo” (Bassa y Freixas, 1993: 11-31), pues es presentado como un hombre completamente inconsciente del poder que está manejando. Un poder que a su masculinidad le queda grande.

Por otra parte, el Doctor Malcolm se encuentra dentro de la normatividad, es un personaje triunfador, un mujeriego (B, 8). Esta es una masculinidad válida pero que se aleja ligeramente de la tradicional al rechazar el modelo de la familia monógama. De todas formas, el personaje acaba careciendo de relevancia para la trama, siendo su única función la de animar al protagonista a acercarse a los niños y a proteger a su pareja, la Doctora Sattler, de la seducción de este.

Es Alan Grant quien ostenta el título protagonista y la masculinidad más fuerte, además, encaja dentro del arquetipo de “hombre de ciencia” acuñado por Bassa y Freixas (1993: 11-31), como personaje dedicado exclusivamente a la paleontología. La diferencia de este personaje con Doc de *Regreso al Futuro* es que su habitus de poder e importancia se encuentran bien resaltados. Su única falla es su rechazo a la familia tradicional (B, 3), sin embargo, esta será una actitud corregida durante el desarrollo de la aventura, cuando Grant aprenderá a ejercer su faceta protectora con Lex y Tim. Por lo tanto, mientras que para el resto de personajes masculinos el viaje al parque deriva en una suerte de castigo, para Alan se convierte en una experiencia que acaba reforzando su masculinidad y haciéndole aceptar su rol como futuro cabeza de familia y líder.

En la década de los 90 los hombres comienzan a percibir una pérdida de poder a causa de la casi plena presencia de las mujeres en el mercado laboral, este hecho conlleva un replanteamiento de los roles de género y la aparición de las masculinidades en plural y el término “New Man” (Carrasco Carrasco, 2010: 278). *Parque Jurásico* es una muestra de esta nueva crisis masculina, donde Ellie Sattler es presentada como independiente y trabajadora (B, 9). En este caso es ella quien desea mantener una relación tradicional con el Doctor Grant, mientras que él parece desentenderse de ese rol, sin embargo, el mensaje implícito del filme será de rechazo a otros modelos de masculinidad, por lo que

Alan acabará ajustándose al patrón. De este hecho puede deducirse la idea de que, aun cuando la mujer se ha emancipado laboralmente, la *masculinidad hegemónica* puede seguir existiendo, no hay necesidad de cambiar, pues hacerlo supondría desdibujar la línea divisoria entre los géneros. Por lo tanto, en la película, tener una masculinidad normativa y mantener una relación afectiva con una mujer laboralmente emancipada no supone una contradicción, porque, a fin de cuentas, quien acaba ejerciendo el rol dominante y activo es el hombre. De hecho, si comparamos la importancia y la autoridad de Alan con la de su compañera, descubrimos que es a él a quien Hammond ofrece la visita al Parque, no a la Doctora, y es de él de quien se esperan las aportaciones más relevantes (B, 6). Al mismo tiempo, mientras que la parte en la que la Doctora ayuda a uno de los trabajadores del Parque con el Triceratops es cortada, las escenas en las que Alan Grant es protagonista siempre prevalecen en la trama. Por lo tanto, esa aparente imagen de compañerismo e igualdad entre ambos profesionales es simplemente superficial pues, implícitamente, Alan sigue llevando a cabo las acciones más trascendentales.

Así pues, la masculinidad de Alan se vuelve a confirmar como hegemónica. Y si bien es cierto que al final de la película demuestra apertura emocional, esta no deja de ser una faceta dignificada gracias a la idea del matrimonio tradicional, hecho que sin duda responde a la hegemonía.

En definitiva, puede decirse que este filme supone un claro rechazo a las nuevas masculinidades que comenzaban a ser demandadas por las feministas durante la década de los 90. Un rechazo que, además, incorpora la premisa de que se puede seguir siendo preeminente aún y cuando las mujeres hayan conseguido ciertas libertades, pues ellas nunca podrán estar a la altura de las circunstancias que precisan de la intervención de los varones.

4.3. *Avatar* (2009): el afianzamiento de la *masculinidad hegemónica* frente a la diversificación de la feminidad.

Avatar de James Cameron es una película también norteamericana, estrenada en el 2009 con una recaudación española de 74.557.153,15€. Pionera en el uso del 3-D en las salas de cine y una de las películas con más recaudación de todos los tiempos.

Jake Sully es presentado como un hombre que ha fracasado en la vida, pues carece de fortaleza física, está desempleado y no tiene parejas estables o esporádicas. En definitiva, responde a una masculinidad subordinada, sobre todo debido a su paraplejia. Cuando es expulsado del bar o cuando se ve subestimado tanto por los militares como por los científicos y los guerreros Na'vi, se pone en evidencia su carencia del *habitus* de poder (C, 1-2). Su nobleza queda en entredicho cuando acepta trabajar por partida doble con el Coronel y la Doctora Augustine. Y es claramente parcial, carece de objetividad, pues sus emociones hablan más por él que la razón.

A pesar de todo esto, la trama de la película hará evolucionar al personaje hasta convertirlo en un hombre con una masculinidad completamente hegemónica, adquiriendo el arquetipo de Héroe. Pues al final del filme, Jake acaba contando con una pareja, un cuerpo poderoso y fortalecido y una ocupación de guerrero de la tribu. Si el poder y la importancia eran nulas al inicio del filme, con la domesticación del Toruk adquirirá ambos *habitus*, por lo menos desde el punto de vista de los nativos. Estos dos *habitus* conllevan casi automáticamente el de la dominación, pues es a través de la seguridad en sí mismo que consigue dominar la situación y ganarse la voluntad de los indígenas. Por lo tanto, luchar del lado de los Na'vi, supone recuperar la nobleza que en algún momento tuvo pero que se vio degradada por su estado físico y emocional (C, 21). Por otra parte, cabe destacar el papel de Neytiri, quien presenta una feminidad alejada del estereotipo, siendo fuerte e independiente y salvando a Sully en no pocas ocasiones.

El Coronel Quaritch encaja a la perfección en el canon de la *masculinidad hegemónica* desde el principio. Esto lo vemos reflejado en *habitus* como el poder, la importancia, la autoridad, la disposición a dominar y la objetividad, todos ellos muy presentes en el personaje. Su cuerpo se presenta hipermusculado y lleno de cicatrices, lo que le da un aspecto aún más masculino y fiero en contraste con el del protagonista (C, 3).

Curiosamente, este personaje posee una masculinidad normativa pero desvirtuada. Por ejemplo, no hay *habitus* de nobleza que compense los *habitus* de poder y dominación, lo que lo convierte en un personaje desequilibrado y violento. Por lo tanto, en este

personaje observamos el mismo patrón que con Biff de *Regreso al Futuro*, salvo que con un carácter aún más perverso.

Ambos personajes, Quaritch y Sully, son muy diferentes desde el comienzo de la película. Y, al final, cuando el héroe consigue asentarse en una *masculinidad hegemónica*, las diferencias siguen siendo claras. Ambos forman parte de un mismo punto de la jerarquía de género, la diferencia es que en Jake se positivizan las características masculinas gracias a su empatía hacia el pueblo Na'vi, mientras que en el Coronel estas mismas se vuelven negativas cuando carece de una perspectiva empática.

Los nativos poseen una sociedad bastante igualitaria, en la que la divinidad adorada es la naturaleza desde una perspectiva femenina. La invasión de los humanos al pueblo Na'vi supone una destrucción de los valores del culto a la feminidad para llevar a cabo la extracción de un mineral del seno de la Diosa, esto supone una violación de la naturaleza. Por lo tanto, mientras que Quaritch ejerce una masculinidad llevada al extremo, una masculinidad agresiva hacia el mundo femenino, quizá misógina; Jake respeta a la Diosa porque forma parte de él, es decir, su protección hacia los Na'vi se debe al ejercicio empático. El primero es peligroso porque ejerce su poder masculino sin cortapisas, el segundo es protector porque hace uso de su poder para salvaguardar la paz del pueblo nativo. En resumen, ambos mantienen una posición de superioridad respecto al Objeto, pero es la benevolencia la que los diferencia.

La década de los 2000 supone un asentamiento de la idea de liberación de la mujer, el hecho de que ellas sean independientes económicamente no es ya ningún problema para el desempeño de la masculinidad (Carrasco Carrasco, 2010: 202) . Este es un aspecto que encontramos en el filme, donde ya no localizamos un único modelo de mujer, sino tres. Además, estas mujeres son fuertes e independientes, cada una a su manera: Neytiri es cazadora del pueblo Na'vi, la Doctora Augustine es una *xenobotanista* reputada y Trudy Chacon es piloto de combate. Estos papeles asignados a mujeres suponen una gran evolución desde la perspectiva de género, hecho que, sin embargo, no vemos equivalente en los varones. Los personajes masculinos relevantes cumplen todos con la hegemonía, y, si no lo hacen en un principio, finalmente acaban encajando en ella -como se observa en el caso del protagonista o del Dr. Spellman, cuando en la

batalla final se le ve empuñando un arma (C, 24)-. Se entiende, pues, que mientras los papeles femeninos han sido diversificados, la masculinidad aún aparece intocable. Permanece latente la idea de que la igualdad es conseguida gracias a que las mujeres toman papeles masculinos y no al contrario, los hombres deben seguir manteniendo un punto de superioridad para no sufrir la degradación. Un claro ejemplo es el hecho de que el Coronel sea asesinado por una mujer nativa, esto supone un duro golpe a su masculinidad, de esta forma, el personaje se ve rebajado y humillado (C, 24). También es sintomática la forma en la que se percibe a Parker Selfridge, como un hombre ridículo, sobre todo ante la visible superioridad moral, física e intelectual de Augustine (C, 5).

4.4. *Los Vengadores* (2012): cómo salvar a la masculinidad hegemónica de la amenaza femenina.

Los Vengadores, una película de Joss Whedon, forma parte del gran universo de superhéroes de *Marvel*. Fue estrenada en el 2012, posicionándose como líder de las taquillas españolas, con 16.247.441,14€ de recaudación.

La masculinidad de Iron Man se presenta como enteramente hegemónica. En él se inscriben todos los *habitus* correspondientes a la socialización del género masculino. El poder e importancia, a través de su cuantiosa fortuna y fama; la nobleza, sobre todo cuando se sacrifica por el bien común al llevar el misil al exterior del portal; y, la objetividad que lo caracteriza debido a su notable inteligencia. En definitiva, es un hombre hecho a sí mismo, seguro de sus cualidades.

Bien es cierto que su físico no encaja en el modelo de superhéroe, sin embargo, en este personaje, la inteligencia adquiere tal importancia que esta primera carencia se suple a través de la armadura de Iron Man diseñada por él mismo, lo que le lleva a desempeñar un rol activo autónomo. De hecho, sin su alter ego, Tony Stark se define como “genio, millonario, playboy y filántropo”. Es un hombre orgulloso, pero también humanitario (D, 21).

El Capitán América también encaja perfectamente en el molde de masculinidad normativa. Es un hombre poderoso e importante, debido a sus capacidades físicas y su prestigio durante la II Guerra Mundial. El *habitus* de nobleza es, quizá, el elemento más sobresaliente de este vengador (D, 14).

Puede que su *habitus* menos destacable sea el de la objetividad que, aunque a su manera también está presente, se ve eclipsada por la notable inteligencia de Stark. A lo largo de este filme se comprende que ambos personajes son opuestos en su proceder, representando Tony Stark el papel de “*outlaw hero*” mientras que Steve Rogers personifica al “*official hero*” (Cassetti y Di Chio, 1990: 181), pero iguales en sus objetivos, por lo tanto, componen una pareja que se complementa, siendo ambos los hombres con la masculinidad más fuerte del grupo. La diferencia radicaría en la cantidad de fuerza e inteligencia distribuida entre ambos.

El Doctor Banner carece de poder físico o económico, también de importancia ya que él mismo se exilia a la India con la intención de pasar desapercibido. Los únicos *habitus* de masculinidad que pueden ser aplicados a Banner son los de objetividad y nobleza pues, ante la amenaza de Hulk, toma la decisión de aislarse e incluso suicidarse con el fin de no causar más daño (D, 21).

En definitiva, es un hombre solitario, incapaz de éxitos románticos o sexuales, sin fortaleza o poder físicos. Puede decirse que no encaja en la *masculinidad hegemónica*, y que incluso la cómplice le supera. Así pues, este sería el único personaje protagonista de *Los Vengadores* con un estatus de masculinidad bajo, siendo Hulk quien salva al Doctor de ser menospreciado.

Hulk es extremadamente poderoso a nivel físico y es más importante que Banner para la trama de la película, sin embargo, adolece de las cualidades que sí posee el Doctor, carece de nobleza y de inteligencia. Por lo tanto, teniendo en cuenta que ambas personalidades conviven en un solo cuerpo y que el espectador tiende a apreciarlos indistintamente, podemos concluir diciendo que ambos personajes no dejan de ser complementarios el uno para el otro. Con esto se trata de decir que, si bien Banner es percibido como un hombre fracasado, este hecho se le es “exculpado” gracias a su monstruoso alter ego. El Doctor es un hombre que evita la confrontación, y es precisamente la cobardía una de las actitudes más rechazadas por los varones, sin embargo, en este personaje se acepta porque aunque no lo desee acabará dejándose

llevar por una explosión de furia y violencia. De esta forma, la actitud cobarde de Banner y la incontrolablemente violenta de Hulk se ven compensadas la una a la otra (D, 22).

Loki es un personaje engañoso pues, al mismo tiempo que es presentado al espectador como un hombre débil, para Los Vengadores no deja de ser un semidiós con un gran ejército. Esta doble visión en el fondo nos asegura que el villano carece de poder para derrotar a los protagonistas, eclipsado por su hermano, su única opción es contratar a un ejército de mercenarios que ejecutan sus planes no por lealtad, sino por interés. También en el *habitus* de reconocimiento es superado por Thor, siendo este rey de Asgard (D, 12).

Loki carece de nobleza, es una persona embaucadora. Tampoco posee objetividad, aunque sí una aguda inteligencia, sin embargo, su intelecto es planteado en clave negativa. Por lo tanto, del asgardiano puede decirse que se aleja rotundamente de la *masculinidad hegemónica*. Una vez más, esta forma de ser masculino vuelve a ser asociada a un papel negativo para la trama, mientras que Thor, cumpliendo con la normatividad, sería el personaje a querer imitar por los varones.

En ocasiones, la personalidad de Loki puede llegar a resultar “ridícula” cuando, en el caso de que el papel fuera desempeñado por un personaje femenino, no sería tan despreciable, de hecho, la Viuda Negra comparte muchas similitudes con el carácter del villano (D, 19). La cobardía, el engaño, la debilidad física, la inteligencia astuta; todas ellas son actitudes mucho más asociadas a la feminidad que a la masculinidad, hecho que puede incidir en que percibamos a Loki como un villano anómalo.

Como conclusión decir que todos y cada uno de los personajes masculinos vinculados a Los Vengadores se mantienen en la hegemonía, de hecho, cuando se corre el riesgo de que no sea así, como ocurre en el caso de Bruce Banner, se corrige de forma que sea aceptable a ojos del público masculino.

También aquí, como en *Avatar*, los personajes femeninos son más diversos, sin embargo, siguen encarnando papeles muy subordinados. El caso particular de la Viuda

Negra es revelador, pues al mismo tiempo que pretende ser establecida como una mujer fuerte e independiente es vendida al espectador como un Objeto sexualizado. También el hecho de que sea la única del grupo de Vengadores que muestre temor hacia Hulk la convierte en un personaje con actitudes que puestas sobre un varón resultarían cobardes y vergonzosas (D, 4-21).

Por otro lado, al malo de la película se lo vincula a una masculinidad casi subordinada que desea ser hegemónica, y es ese el estatus que Loki intenta alcanzar a lo largo de todo el filme a través de la dominación de los humanos, sin embargo, carece de las características masculinas “innatas” de Thor y por ello fracasa. Por lo tanto, una vez más y tal y como ocurría en *Parque Jurásico*, la *masculinidad hegemónica* es asociada al motivo del bien, mientras que las subordinadas son aplicadas a personajes malvados.

CONCLUSIONES Y CUESTIONES ABIERTAS

El análisis de algunos de los personajes más relevantes de las películas seleccionadas demuestra un claro paralelismo de las subtramas de los filmes con las teorías sobre la correlación entre los cambios sociales, políticos y económicos y las sucesivas crisis de la *masculinidad hegemónica*.

Regreso al Futuro, *Parque Jurásico*, *Avatar* y *Los Vengadores* son películas que manifiestan una clara tendencia a representar la *masculinidad hegemónica* o normativa como eje central de la historia; Marty McFly, el Dr. Alan Grant, Jake Sully cuando aparece en su cuerpo Na'vi o el binomio Tony Stark y Steve Rogers son claras muestras de ello. En algunas de estas películas, a veces aparecen personajes relevantes con una masculinidad cómplice o subordinada, como es el caso de George McFly en *Regreso al Futuro*, Jake Sully en su forma humana en *Avatar* o el Dr. Bruce Banner en *Los Vengadores*; sin embargo, cuando esto ocurre, no es más que una forma de desencadenar la acción y posterior transformación de estos en el arquetipo estricto de la normatividad. Los antagonistas suponen también un factor clave para comprender qué aspectos de la masculinidad son entendidos como negativos. En nuestro análisis hemos identificado dos tipos de virilidad negativa: la *masculinidad hegemónica* exagerada y la masculinidad débil afeminada. La primera aparece representada en Biff Tannen de *Regreso al Futuro* y en el Coronel Quaritch de *Avatar*, ambos personifican - en mayor o menor medida- una masculinidad poderosa, egocéntrica, dominante y extremadamente violenta. En la segunda encontramos personajes como Dennis Nedry de *Parque Jurásico* o Loki de *Los Vengadores*, dos antagonistas que interpretan papeles en los que la cobardía, la astucia, la debilidad física y moral y el engaño son manifiestos. El común denominador de todos estos personajes no deja de ser su capacidad o incapacidad de ajuste a la masculinidad hegemónica.

Por lo tanto, se puede afirmar que la primera hipótesis planteada en este trabajo -*La masculinidad hegemónica ha sido y sigue siendo la más representada en el cine de Ciencia Ficción*- se ajusta a los resultados obtenidos pues, la normativa, sigue siendo la masculinidad imperante, encarnada en el héroe o héroes de la narración, mientras que las subordinadas o cómplices son planteadas negativamente; como algo que se ha de

cambiar para alcanzar un estado moral y físico más elevado o como parte de la personalidad perversa del villano.

Por otro lado, se observa que los rasgos que definen a las masculinidades hegemónicas no presentan ningún tipo de variación a lo largo de las décadas seleccionadas. Desde Marty McFly, pasando por el Dr. Grant y Jake Sully, hasta llegar a Tony Stark no parece existir ninguna fisura en los *habitus*, roles y estereotipos que, como varones representan, tanto desde el punto de vista narrativo como representativo. Bien es cierto que estos cuatro personajes cuentan con diferentes personalidades y motivaciones, pero no dejan de formar parte del limitado abanico de la hegemonía porque, como señalaba Marqués (1997: 50-51), hay muchas formas de poder encajar en el espectro masculino, sin embargo, lo que nunca ha de variar son los *habitus* y las características que delimitan la masculinidad de la feminidad. Por lo tanto, la segunda hipótesis -*Los modelos de representación de la masculinidad hegemónica se han adaptado a los cambios sociales de manera superficial pero sin haber modificado sus aspectos fundamentales*- no es válida, ya que la *masculinidad hegemónica* no se ha podido adaptar a los cambios sociales, sino que quienes han sufrido de variaciones y ajustes de todo tipo son las feminidades. El único ajuste al que se ha sometido el personaje varón es el de aceptar que sus compañeras femeninas tomen papeles mucho más diversos. En *Regreso al Futuro* las mujeres cumplían casi del todo con la *feminidad recalcada*, de hecho, la madre de Marty es reconducida a esta al finalizar la película. En *Parque Jurásico* la Dra. Sattler aparece como una mujer independiente pero anhelante de formar una familia tradicional con el protagonista. *Avatar* ofrece, por fin, una mayor diversidad de papeles femeninos, donde encontramos mujeres fuertes físicamente, inteligentes y exitosas que se presentan como una ayuda al héroe y no como un impedimento o molestia para la acción. *Los Vengadores* muestran a Natasha Romanoff como una mujer femenina al mismo tiempo que poderosa, a Maria Hill como una persona firme y fuerte, y Pepper Potts se mantiene en la feminidad recalcada. Claramente, observamos una evolución en la diversidad de los personajes femeninos, hecho que no puede ser extrapolado al caso de los varones.

A parte del hecho de que el cine *mainstream* no deja de ser un producto comercial con nulas intenciones de mostrar enfoques disruptivos, la mirada androcéntrica puede ser

también causa de que la diversidad en la representación de la masculinidad no esté llegando al cine comercial en general y al de Ciencia Ficción en particular. Los modelos femeninos de la gran pantalla toman cada vez más elementos de la masculinidad que incorporan a su propia personalidad, sin embargo, esto no ocurre a la inversa. El hecho de que todo lo concerniente al varón sea considerado como aspecto neutral y dignificante, supone que las mujeres puedan tomar para sí elementos del género contrario; que lo femenino sea lo excluyente e indigno implicaría una degradación en el estatus del varón si este decidiera asemejarse a la feminidad.

Por lo tanto, concluimos señalando que la *masculinidad hegemónica* sigue siendo canon en el cine *mainstream* de Ciencia Ficción, que esta ni se ha diversificado ni se ha ajustado a los cambios sociales relativo al género, sino que ha permitido la proliferación de personajes femeninos más variados que, en ningún caso, se plantean como seres iguales a sus compañeros masculinos. Estas acaban desempeñando papeles en los que tratan de asemejarse a sus compañeros masculinos, sin llegar a conseguirlo pues, al final de cada película, quien acaba poseyendo todo el poder y protagonismo es el héroe, el varón de masculinidad normativa.

Este trabajo deja algunas cuestiones abiertas, sobre todo si se tiene en cuenta la novedad del enfoque, pues la mayoría de estudios de género relacionados con la masculinidad se llevan a cabo desde la perspectiva del colectivo LGBTI. Por lo tanto, debido a la brevedad de este trabajo aún pueden quedar algunos aspectos a tratar como la representación de la masculinidad en otros géneros cinematográficos de carácter *mainstream*; un análisis más exhaustivo de las feminidades para llevar a cabo un ejercicio comparativo con sus compañeros masculinos; el análisis de las masculinidades considerando otros períodos temporales del cine; o ampliar el análisis de la producción y reproducción de las masculinidades al ámbito de las series televisivas. Sin duda, este es un tema de estudio especialmente prolífico por la novedad de su enfoque.

REFERENCIAS

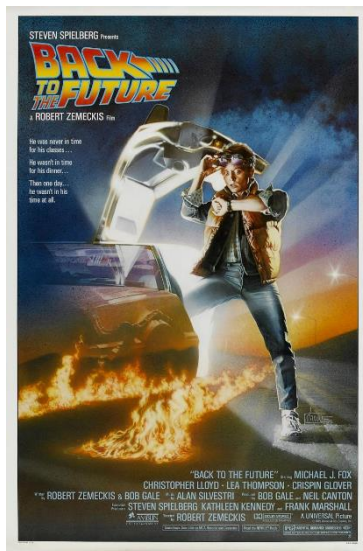
- Alonso Villa, C. (2013). *Estereotipos de género en el cine de acción contemporáneo y su recepción por parte del público* (Tesis inédita). Universidad de Oviedo.
- Bal, M. (1990). *Teoría de la narrativa (Una introducción a la narratología)* (3rd ed.). Madrid: Cátedra.
- Bassa, J., & Freixas, R. (1993). *El cine de ciencia ficción. Una aproximación* (1st ed.). Barcelona: Paidós.
- Bornay, E. (1990). *Las hijas de Lilith*. Madrid: Cátedra
- Bourdieu, P. (1991). *El sentido práctico* (1st ed.). Buenos Aires: Siglo veintiuno editores.
- Butler, J. (1990). Actos performativos y constitución del género: un ensayo sobre fenomenología y teoría feminista. *Debate Feminista*, (1), 296-314. Recuperado de https://www.jstor.org/stable/42625381?seq=1#page_scan_tab_contents
- Casetti, F., & Di Chio, F. (1990). *Cómo analizar un film*. Buenos Aires: Paidós Ibérica.
- Carbajales Terés, A. (2012). La ideología en torno a la genética en la ciencia-ficción. *Eikasía: Revista De Filosofía*, (42), 157-166. Recuperado de <http://revistadefilosofia.com/42-13.pdf>
- Carrasco Carrasco, R. (2010). *Of men and cyborgs: the construction of masculinity in contemporary U.S. science fiction cinema* (Tesis doctoral inédita). Universidad de Huelva.
- Daniel Villa, A. (2015). *La construcción sociocultural de la masculinidad. Un análisis de las identidades masculinas representadas en la filmografía española de principios del siglo XXI* (Tesis doctoral inédita). Universidad de Alicante.
- De Beauvoir, S. (1949). *El Segundo Sexo*. Madrid: Cátedra.
- De Lauretis, T. (1989). La tecnología del género. En De Lauretis, T., *Technologies Of Gender. Essays on Theory, Film and Fiction*, (pp. 1-30). Bloomington: Indiana University Press.
- EMAKUNDE-Instituto Vasco de la Mujer. (2008). *Los hombres, la igualdad y las nuevas masculinidades*. Vitoria: EMAKUNDE-Instituto Vasco de la Mujer.

- Federici, S. (2004). *Calibán y la Bruja. Mujeres, cuerpo y acumulación originaria*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Giddens, A. (2010). Sexualidad y género. En A. Giddens, *Sociología* (5th ed., pp. 421-459). Madrid: Alianza Editorial.
- Gilks, M., & Allen, M. (2003). The Subgenres of Science Fiction. *The Writer*. Recuperado de <http://www.writing-world.com/sf/genres.shtml>
- Iadevito, P. (2014). Teorías de género y cine. Un aporte a los estudios de la representación. *Universitas Humanística*, 78 (78), 211-237.
- Juan Payán, M., & Juan Payán, J. (2005). Introducción. *Diccionario ilustrado del cine de Ciencia-Ficción*. Madrid: Ediciones Jardín.
- Lema Trillo, E. (2003). *Los modelos de género masculino y femenino en el cine de Hollywood, 1990-2000*. (Tesis doctoral inédita). Universidad Complutense de Madrid.
- Marqués, J. (1991). Varón y patriarcado. En T. Valdés & J. Olavarria, *Masculinidad/es. Poder y crisis* (24th ed.), (pp. 17-30). Santiago: Ediciones de las mujeres.
- Neale, S. (2000). *Genre and Hollywood*. New York: Psychology Press.
- Novell Monroy, N. (2008). *Literatura y cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas* (Tesis doctoral inédita). Universitat Autònoma de Barcelona.
- Propp, V. (1928). Las diferentes formas de incluir nuevos personajes en el curso de la acción. En V. Propp, *Morfología del cuento* (pp. 97-100). Fundamentos.
- Rodríguez Menéndez, M. (2003). *La configuración del género en los procesos de socialización*. Oviedo: KRK ediciones.
- Schatz, Thomas (1983). *Old Hollywood/New Hollywood*. Umi Research Press, Ann Arbor, Mich.
- Sterling, B. (2018). Science fiction. En *Encyclopædia Britannica*. Encyclopædia Britannica, inc.
- Varela, N. (2008). *Feminismo para principiantes*. Barcelona: B de Bolsillo.

ANEXO I

1. FICHAS DESCRIPTIVAS¹⁰

Regreso al Futuro (Back to the Future, 1985)



Título original: Back to the Future.

Duración: 116 min.

País: Estados Unidos.

Director: Robert Zemeckis.

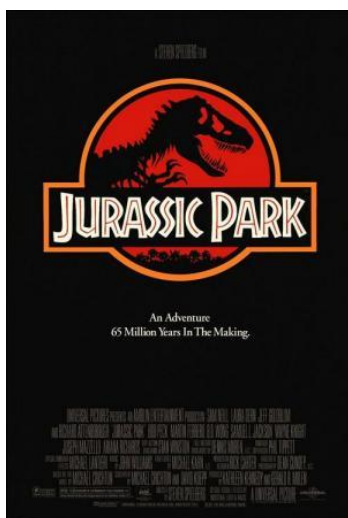
Guión: Robert Zemeckis, Bob Gale

Reparto: Michael J. Fox, Christopher Lloyd, Lea Thompson, Crispin Glover, Claudia Wells, Thomas F. Wilson, James Tolkan, Billy Zane, Sachi Parker

Recaudación en taquilla (España): 5.871.850,86 €

Síntesis: El adolescente Marty McFly es amigo de Doc, un científico al que todos toman por loco. Cuando Doc crea una máquina para viajar en el tiempo, un error fortuito hace que Marty llegue a 1955, año en el que sus futuros padres aún no se habían conocido. Después de impedir su primer encuentro, deberá conseguir que se conozcan y se casen; de lo contrario, su existencia no sería posible. (FILMAFFINITY, 2018)

Parque Jurásico (Jurassic Park, 1993)



Título original: Jurassic Park.

Duración: 121 min.

País: Estados Unidos.

Director: Steven Spielberg.

Guión: Michael Crichton, David Koepp (Novela: Michael Crichton)

Reparto: Sam Neill, Laura Dern, Jeff Goldblum, Richard Attenborough, Ariana Richards, Joseph Mazzello, Wayne

¹⁰ Datos obtenidos de las páginas web <https://www.filmaffinity.com> y <http://www.mecd.gob.es.html>.

Knight, Samuel L. Jackson, Bob Peck, Martin Ferrero, BD Wong, Miguel Sandoval, Gerald R. Molen.

Recaudación en taquilla (España): 17.713.896,53 €

Sinopsis: El multimillonario John Hammond consigue hacer realidad su sueño de clonar dinosaurios del Jurásico y crear con ellos un parque temático en una isla remota. Antes de abrirlo al público, invita a una pareja de eminentes científicos y a un matemático para que comprueben la viabilidad del proyecto. Pero las medidas de seguridad del parque no prevén el instinto de supervivencia de la madre naturaleza ni la codicia humana.

(FILMAFFINITY, 2018)

Avatar (2009)



Título original: Avatar.

Duración: 161 min.

País: Estados Unidos.

Director: James Cameron.

Guión: James Cameron.

Reparto: Sam Worthington, Zoe Saldana, Sigourney Weaver, Stephen Lang, Michelle Rodriguez, Giovanni Ribisi, Joel David Moore, Wes Studi, CCH Pounder, Laz Alonso, Dileep Rao, Terry Notary.

Recaudación en taquilla (España): 74.557.153,15 €

Sinopsis: Año 2154. Jake Sully (Sam Worthington), un ex-marine condenado a vivir en una silla de ruedas, sigue siendo, a pesar de ello, un auténtico guerrero. Precisamente por ello ha sido designado para ir a Pandora, donde algunas empresas están extrayendo un mineral extraño que podría resolver la crisis energética de la Tierra. Para contrarrestar la toxicidad de la atmósfera de Pandora, se ha creado el programa Avatar, gracias al cual los seres humanos mantienen sus conciencias unidas a un avatar: un cuerpo biológico controlado de forma remota que puede sobrevivir en el aire letal. Esos cuerpos han sido creados con ADN humano, mezclado con ADN de los nativos de Pandora, los Na'vi. Convertido en avatar, Jake puede caminar otra vez. Su misión consiste en infiltrarse entre los Na'vi, que se han convertido en el mayor obstáculo para

la extracción del mineral. Pero cuando Neytiri, una bella Na'vi (Zoe Saldana), salva la vida de Jake, todo cambia: Jake, tras superar ciertas pruebas, es admitido en su clan.

Mientras tanto, los hombres esperan los resultados de la misión de Jake. (FILMAFFINITY, 2018)

Los Vengadores (The Avengers, 2012)



Título original: The Avengers.

Duración: 135 min.

País: Estados Unidos.

Director: Joss Whedon.

Guión: Joss Whedon (Historia: Joss Whedon, Zak Penn)

Reparto: Robert Downey Jr., Chris Evans, Mark Ruffalo, Chris Hemsworth, Jeremy Renner, Scarlett Johansson, Tom Hiddleston, Samuel L. Jackson, Cobie Smulders, Clark Gregg, Gwyneth Paltrow, Stellan Skarsgård, Paul

Bettany, Maximiliano Hernández, Alexis Denisof, Jerzy Skolimowski, Tina Benko, Powers Boothe, Harry Dean Stanton, Stan Lee.

Recaudación en taquilla (España): 16.247.441,14 €

Sinopsis: Cuando un enemigo inesperado surge como una gran amenaza para la seguridad mundial, Nick Fury, director de la Agencia SHIELD, decide reclutar a un equipo para salvar al mundo de un desastre casi seguro. Adaptación del cómic de Marvel "Los Vengadores", el legendario grupo de superhéroes formado por Ironman, Hulk, Thor y el Capitán América entre otros. (FILMAFFINITY)

ANEXO II

1. ANÁLISIS DE LAS PELÍCULAS

Regreso al Futuro (A)

ANÁLISIS NARRATIVO			
Acción como función	Secuencias	Narración	Personajes
Privación	1	La acción transcurre en la desordenada casa de Doc. McFly enciende un altavoz gigante, conecta su guitarra a él y toca una nota. Recibe una llamada de Doc. Marty se da cuenta de que llega tarde al instituto.	<ul style="list-style-type: none"> Marty McFly
	2	Marty se traslada en su monopatín. Llega al instituto y se encuentra con Jennifer, quien le avisa de que el profesor ya ha entrado. Marty y Jennifer entran en el instituto. El Sr. Strickland les encuentra y regaña a Marty por tener contacto con Doc y por ser un “vago” como su padre.	<ul style="list-style-type: none"> Marty McFly Jennifer Parker Sr. Strickland
	3	Marty toca la guitarra eléctrica en una audición del instituto. Jennifer lo observa con admiración, mientras que los profesores rechazan a su grupo por ser “demasiado ruidoso”.	<ul style="list-style-type: none"> Marty McFly Jennifer Parker
	4	Marty sale desanimado de la audición y Jennifer trata de alentarle para que siga su sueño. Marty se distrae observando a unas jóvenes y luego con un 4x4. Desearía uno para ir con su novia al lago. Jennifer le pregunta si su madre ya sabe que van a ir los dos solos a pasar la noche, él responde que su madre es demasiado conservadora. Una mujer se acerca pidiendo dinero para reparar el reloj de la torre. Marty paga y recibe un folleto, Jennifer escribe en él su número y se marcha.	<ul style="list-style-type: none"> Marty McFly Jennifer Parker
	5	Marty llega a casa. Su padre a chocado el coche y Biff, su jefe, está reprendiéndolo. Marty observa la escena con vergüenza y desagrado.	<ul style="list-style-type: none"> Marty McFly George McFly Biff Tannen

	6	<p>Durante la cena el padre consuela a Marty por la audición fallida, afirmando que es mejor así. Los hermanos concuerdan.</p> <p>Su madre está borracha y critica el hecho de que Jennifer tome la iniciativa en la relación con Marty.</p> <p>Lorraine narra cómo se conocieron ella y George. El marido no presta atención.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Marty McFly • George McFly • Lorraine Baines McFly • Linda McFly • Dave McFly
Alejamiento	7	<p>Marty recibe una llamada de Doc. Este se dirige al centro comercial donde ha quedado con él.</p> <p>El científico ha transformado un DeLorean en una máquina del tiempo. Doc le explica a el funcionamiento del invento. Los terroristas libaneses a los que Doc había robado el plutonio para el motor del coche aparecen asesinando al científico.</p> <p>Marty se monta en el DeLorean para escapar, viajando a 1955.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Marty McFly • Dr. Emmett Brown
Viaje	8	<p>Marty oculta el DeLorean y camina hasta su ciudad. Entra en una cafetería donde encuentra a su joven padre siendo acosado por Biff.</p> <p>George se marcha, Marty le sigue y lo acaba encontrando subido a la rama de un árbol espiando a una vecina. Este cae a la carretera y Marty lo salva siendo él atropellado en su lugar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Marty McFly • George McFly • Biff Tannen
	9	<p>Marty despierta en casa de sus abuelos, encuentra a su joven madre tratando de seducirlo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Marty McFly • Lorraine Baines
	10	<p>Marty busca al Doc del pasado para pedirle ayuda.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Marty McFly • Dr. Emmett Brown
	11	<p>Marty lleva a Doc hasta el DeLorean y le muestra las grabaciones del futuro en las que él mismo explica el funcionamiento del aparato. Doc carece de plutonio, pero el rayo que destruyó el reloj de la torre puede ofrecer la energía necesaria al vehículo. Marty descubre que ha alterado el pasado de sus padres y que puede desaparecer si ambos no se enamoran.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Marty McFly • Dr. Emmett Brown
	12	<p>Doc y Marty acuden al instituto. George sigue siendo acosado por Biff. Su hijo trata de presentarle a su madre, pero esta solo muestra interés por Marty.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Marty McFly • Dr. Emmett Brown • Lorraine Baines

			<ul style="list-style-type: none"> • George McFly • Biff Tannen
	13	Marty trata de convencer a George de que invite a Lorraine al baile del instituto. Este afirma que ella parece más interesada en Biff, sin embargo, está siendo acosada por él. Marty trata de proteger a su madre, Biff responde violentamente.	<ul style="list-style-type: none"> • Marty McFly • Lorraine Baines • George McFly • Biff Tannen • Sr. Strickland
Prohibición y obligación	14	George se marcha y Marty va tras él, insistiendo en que acompañe a Lorraine al baile. Este se niega rotundamente alegando que nada le va a hacer cambiar de opinión. Marty despierta a su padre en la noche haciéndose pasar por uno de los personajes de las revistas de Ciencia Ficción que tanto le gustan leer.	<ul style="list-style-type: none"> • Marty McFly • George McFly
Prueba	15	George, convencido, entra con Marty en la cafetería para tratar de seducir a Lorraine. Entonces llega Biff para acosar a George, pero Marty se encara con él y la acción deriva en una persecución de la que Marty sale victorioso.	<ul style="list-style-type: none"> • Marty McFly • Lorraine Baines • George McFly • Biff Tannen
	16	Marty vuelve con Doc, quien le relata el plan para volver a su presente. Lorraine aparece y le pide a Marty que la invite al baile, él pregunta si no prefiere a George, ella responde que es "mono" pero que un hombre ha de ser fuerte para mantenerse firme y proteger a la mujer que ama.	<ul style="list-style-type: none"> • Marty McFly • Lorraine Baines • Dr. Emmett Brown
	17	Marty y George articulan un plan en el que Marty intentará abusar de Lorraine, ella se resistirá y George llegará para salvarla, quedando como un hombre fuerte y protector.	<ul style="list-style-type: none"> • Marty McFly • George McFly
	18	Marty y Doc hablan del futuro, el científico le impide hablar de lo que ocurrirá. Sin embargo, Marty le escribe una carta para que sepa que va a ser asesinado.	<ul style="list-style-type: none"> • Marty McFly • Dr. Emmett Brown
	19	Marty y Lorraine han llegado al baile pero se quedan en el coche. La madre del protagonista es quien da el primer paso y lo besa. Biff llega antes que George, sacando a Marty violentamente del coche, los	<ul style="list-style-type: none"> • Marty McFly • Lorraine Baines • George McFly • Biff Tannen

		matones de este lo encierran en el maletero del coche de unos músicos. Mientras Biff trata de violar a Lorraine, George llega y se acaba enfrentando al abusón, este le pega un puñetazo y salva a la joven.	
Reparación de la falta	20	Marty sustituye al guitarrista y comienza a tocar en el baile. George y Lorraine están bailando cuando un chico intercede y se lleva a la madre, ante esta situación parece que Marty va a desaparecer, pero George vuelve a posicionarse y acaba bailando con su futura esposa. El futuro de los McFly ya ha sido salvado.	<ul style="list-style-type: none"> • Marty McFly • Lorraine Baines • George McFly
	21	Marty llega a la plaza del reloj de la torre. Un árbol cae sobre un cable que deben volver a conectar. Finalmente Marty consigue volver al futuro.	<ul style="list-style-type: none"> • Marty McFly • Dr. Emmett Brown
	22	Marty llega a 1985. Intenta salvar a Doc de los libaneses pero sin éxito. Sin embargo el científico está vivo pues leyó la carta y se puso un chaleco antibalas. Doc se marcha 30 años al futuro.	<ul style="list-style-type: none"> • Marty McFly • Dr. Emmett Brown
Retorno y celebración	23	Marty despierta en casa, sus padres parecen gozar de mejor salud, sus hermanos más educados y elegantes. Todos han cambiado a causa de la alteración del pasado. Biff está encerando el coche de George. Su familia ha adquirido mucho más éxito gracias a la seguridad del padre. Doc reaparece, llevándose a Marty y Jennifer con él al futuro, deben cumplir una misión concerniente a los hijos de ambos.	<ul style="list-style-type: none"> • Marty McFly • Dr. Emmett Brown • Lorraine Baines McFly • George McFly • Biff Tannen • Linda McFly • Dave McFly

ANÁLISIS DE PERSONAJES

Personajes	Persona	Rol	Actante	Arquetipo de la CF
Marty McFly	Plano Lineal Estático	Activo Influenciador y Autónomo Modificador (Mejorador) Protagonista	Sujeto (Objetos: Lorraine Baines y DeLorean) Destinador y Destinatario Ayudante	Héroe
George McFly	Redondo Contrastado Dinámico	Pasivo y Activo Autónomo Conservador y Modificador (Mejorador) --	Sujeto (Objeto: Lorraine Baines) Destinatario --	Héroe
Dr. Emmett Brown	Redondo Lineal Estático	Activo Autónomo Conservador --	Sujeto (Objeto: DeLorean) Destinador Ayudante	Científico Loco
Biff Tannen	Plano Contrastado Dinámico	Activo y Pasivo Autónomo Modificador (Degradador) Antagonista	Sujeto (Objeto: Lorraine Baines) Destinatario Oponente	Malo

Parque Jurásico (B)

ANÁLISIS NARRATIVO			
Acción como función	Secuencias	Narración	Personajes
Privación y Alejamiento	1	Un trabajador del Parque Jurásico es atacado por velocirraptores.	
	2	El abogado Donald Gennaro visita una excavación arqueológica en la República Dominicana, habla con el capataz sobre la necesidad de que un experto confirme la viabilidad del Parque.	<ul style="list-style-type: none"> Donald Gennaro
	3	El Doctor Alan Grant y la Doctora Ellie Sattler, pareja que trabaja en una excavación paleontológica, discuten sobre la idea de formar una familia y tener hijos, pues Grant no parece conforme. El Doctor es visitado por el John Hammond, multimillonario creador de la	<ul style="list-style-type: none"> Dr. Alan Grant Dra. Ellie Sattler Dr. John Hammond

		reserva de dinosaurios. Este acaba convenciendo a ambos de acudir al Parque Jurásico para valorarlo.	
	4	En Costa Rica Lewis Dodgson está sobornando a Dennis Nedry para que robe embriones de dinosaurios. El objetivo de este robo es que la empresa para la que trabaja Dodgson consiga los dinosaurios sin invertir más de diez años en investigaciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Lewis Dodgson • Dennis Nedry
Viaje	5	Hammond, el Doctor Ian Malcolm, Grant, Sattler y Gennaro se desplazan en helicóptero hasta la isla donde se encuentra el Parque. Malcolm trata de seducir a Sattler. Aterrizan y son transportados en todoterreno hasta las oficinas del Parque. Durante el trayecto ven, por primera vez, algunos dinosaurios.	<ul style="list-style-type: none"> • Dr. Alan Grant • Dra. Ellie Sattler • Dr. John Hammond • Dr. Ian Malcolm • Donald Gennaro
Prohibición	6	Los invitados y Hammond se disponen a cenar, el Dr. Malcolm es el primero en rechazar el Parque, pues lo percibe como una violación a la naturaleza. Sattler secunda sus palabras, argumentando que ni siquiera conocen el alcance de semejante empresa. Hammond pide expresamente la opinión de Grant, sin embargo, este también muestra su negativa.	<ul style="list-style-type: none"> • Dr. Alan Grant • Dra. Ellie Sattler • Dr. John Hammond • Dr. Ian Malcolm • Donald Gennaro
Obligación	7	Los invitados van a realizar uno de los recorridos para visitantes. Tim y Lex, nietos de Hammond se unen a la visita. Grant muestra su desagrado hacia los niños. En las oficinas, Ray Arnold advierte a Hammond de que una tormenta tropical está en camino. Dennis Nedry mantiene una actitud perezosa. Los visitantes han llegado al recinto del Tiranosaurio Rex. Durante estas escenas en el coche, se sigue presentando al Dr. Malcolm como un seductor que trata de cautivar a la Dra. Sattler. El grupo encuentra un Triceratops enfermo, Alan avanza primero y, con actitud protectora, ordena al resto quedarse tras él. Pero es Sattler quien acaba diagnosticando la intoxicación del animal. Esta decide permanecer con Robert Muldoon.	<ul style="list-style-type: none"> • Tim Murphy • Lex Murphy • Dr. Alan Grant • Dra. Ellie Sattler • Dr. John Hammond • Dr. Ian Malcolm • Donald Gennaro • Ray Arnold • Dennis Nedry • Robert Muldoon

Engaño	8	<p>En las oficinas se confirma la llegada de la tormenta tropical y se pide la cancelación de la visita.</p> <p>Nedry comienza con su plan de robo y fuga de los embriones, para ello se excusa dejando al sistema cargando, mientras esto ocurra algunas secciones serán desactivadas.</p> <p>Los visitantes están volviendo a las oficinas. Alan e Ian viajan en el mismo todoterreno, ambos mantienen una conversación sobre el matrimonio, los hijos y las mujeres.</p> <p>Dennis consigue desactivar las cámaras de seguridad y las puertas mientras roba algunos embriones.</p> <p>Alan e Ian siguen hablando sobre aspectos personales, Grant deja claro que él y Sattler son pareja.</p> <p>Dennis se da a la fuga, Hammond y Ray Arnold comienzan a sospechar del plan del primero. Las alambradas dejan de funcionar.</p> <p>Los coches de los visitantes se quedan sin energía en la zona del Tiranosaurio Rex. Este aparece y comienza a atacarlos, el abogado huye y se esconde en los baños, mientras el dinosaurio ataca el coche en el que viajan los niños. Alan coge una bengala para distraer al Rex, Ian hace lo mismo, sin embargo, el dinosaurio acaba captando sus movimientos y lanzándolo contra los baños, que quedan destrozados y dejan al abogado indefenso ante las fauces del depredador.</p> <p>Hammond, desde las oficinas, manda a Robert Muldoon en busca de sus nietos y la Dra. lo acompaña.</p> <p>Durante su huída, Nedry sufre un accidente y se encuentra con un pequeño dinosaurio venenoso que lo acaba asesinando.</p> <p>Grant consigue salvar a Lex y a Tim, primero del dinosaurio y después de caer desde un árbol.</p> <p>Para cuando los trabajadores y la Doctora ha llegado, Alan y los niños ya se han ido. Estos recogen al malherido Doctor Malcolm y huyen perseguidos por el Tiranosaurio hasta que consiguen perderlo de vista.</p> <p>Grant, Lex y Tim suben a un árbol para pasar la noche, en este momento, el Dr. se muestra protector con ellos y confiesa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tim Murphy • Lex Murphy • Dr. Alan Grant • Dra. Ellie Sattler • Dr. John Hammond • Dr. Ian Malcolm • Donald Gennaro • Ray Arnold • Dennis Nerdly • Robert Muldoon
--------	---	---	--

		<p>querer que su relación con Sattler evolucione.</p> <p>Hammond intenta convencerse a sí mismo de que todo va a salir bien y que su proyecto seguirá adelante. La doctora lo disuade y confiesa su temor por la vida de los niños y de Grant.</p>	
Prueba y reparación de la falta	9	<p>Un Braquiosaurio despierta a Grant y los niños. Lex actúa presa del pánico, pero es calmada por los dos varones.</p> <p>Desde las oficinas se toma la decisión de reiniciar todo el sistema del Parque. Sattler y Robert Muldoon deciden salir a buscar a Ray Arnold, quien se ha adentrado en el Parque con la misión de devolver la electricidad, Hammond comenta que debería ser él quien vaya y no la Dra., ella recrimina su actitud machista.</p> <p>Sattler y Muldoon consiguen llegar a las calderas, el empleado permanece fuera para cubrir a la Dra. de los Velocirraptores.</p> <p>Mientras Sattler conecta la electricidad, Grant y los niños tratan de escalar una de las vallas. Tim sale electrocutado, el Dr. lo reanima con éxito.</p> <p>Sattler descubre que Arnold ha muerto y es perseguida por los Velocirraptores. Muldoon también es asesinado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tim Murphy • Lex Murphy • Dr. Alan Grant • Dra. Ellie Sattler • Dr. John Hammond • Dr. Ian Malcolm • Ray Arnold • Robert Muldoon
	10	<p>Tim, Lex y Grant consiguen llegar a las oficinas del Parque.</p> <p>Grant se reencuentra con Sattler. Los niños son acechados por los Velocirraptores.</p> <p>Los cuatro huyen de los dinosaurios y son salvados gracias a que el Rex caza a uno de los Velocirraptores. Estos corren hasta la entrada y se montan en un todoterreno con Hammond y el malherido Malcolm.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tim Murphy • Lex Murphy • Dr. Alan Grant • Dra. Ellie Sattler • Dr. John Hammond • Dr. Ian Malcolm
Retorno y Celebración	11	<p>Los seis supervivientes huyen en helicóptero, dejando la isla atrás. Los niños se duermen en los hombros de Grant, Sattler lo mira con ternura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tim Murphy • Lex Murphy • Dr. Alan Grant • Dra. Ellie Sattler • Dr. John Hammond • Dr. Ian Malcolm

ANÁLISIS DE PERSONAJES				
Personajes	Persona	Rol	Actante	Arquetipo de la CF
Dr. Alan Grant	Redondo Contrastado Dinámico	Activo Autónomo Modificador (Mejorador) Protagonista	Sujeto (Objeto: Parque Jurásico) Destinador y Destinatario --	Hombre de Ciencia
Dr. John Hammond	Redondo Contrastado Estático	Pasivo Influenciador Conservador --	Sujeto (Objeto: Parque Jurásico) Destinatario --	Aprendiz de Brujo
Dennis Nedry	Redondo Lineal Estático	Activo Autónomo Modificador (Degradador) Antagonista	Sujeto (Objeto: Embriones) Destinador Oponente	Malo

Avatar (C)

ANÁLISIS NARRATIVO			
Acción como función	Secuencias	Narración	Personajes
Privación	1	La acción transcurre en una gran ciudad del año 2154. Sully, un veterano de guerra paraplégico busca de una razón justa por la que luchar. El exmarine pelea contra un hombre que había abofeteado a una joven en un bar. Derrotado e indefenso en un callejón, lo encuentran dos hombres trajeados que lo conducen hasta una morgue. Su hermano ha sido asesinado durante un robo, por lo que en Jake recaerá la misión de viajar hasta Pandora con la promesa de recibir una cuantiosa suma de dinero.	<ul style="list-style-type: none"> Jake Sully
	2	Sully despierta en una nave espacial, llevan viajado durante 6 años en estado de criogenización. La tripulación está llegando a Pandora, una luna del planeta Polifemo. Cuando la nave aterriza en tierra, es incapaz de seguir el ritmo de sus compañeros. Algunos mandos superiores miran con desdén y curiosidad al nuevo recluta.	<ul style="list-style-type: none"> Jake Sully Coronel Miles Quaritch (...)

Alejamiento	3	El Coronel Miles Quaritch es presentado como un hombre autoritario. Jake lo encuentra dando un discurso de bienvenida a los reclutas donde alerta de los grandes peligros que se esconden en las selvas de ese planeta.	<ul style="list-style-type: none"> • Jake Sully • Coronel Miles Quaritch
	4	El Dr. Norm Spellman se presenta a Jake y le muestra los laboratorios de la base, donde se encuentran los avatares contruidos a partir de ADN humano y Na'vi.	<ul style="list-style-type: none"> • Dr. Norm Spellman • Jake Sully
	5	Sully es presentado a la Dra. Grace Augustine quien rechaza la idea de que el marine ocupe el puesto de su hermano. Augustine pide explicaciones a Parker Selfridge, la cabeza administrativa de la RDA en Pandora, sin embargo este responde indicando que lo único que se necesita es el mineral unobtainium, y que el fin justificará cualquier tipo de medio.	<ul style="list-style-type: none"> • Dra. Grace Augustine • Dr. Norm Spellman • Jake Sully • Parker Selfridge
	6	Jake se tumba, por primera vez, dentro de la cabina para traspasar su consciencia al cuerpo del avatar. La Dra Grace trata de ayudarle a meter las piernas, sin embargo, él se lo impide. Una vez dentro del cuerpo del avatar, Jake no puede evitar ponerse en pie al instante, desatendiendo todas las recomendaciones médicas.	<ul style="list-style-type: none"> • Dra. Grace Augustine • Dr. Norm Spellman • Jake Sully
	7	Jake vuelve a su propio cuerpo. El Coronel le pide que lleve a cabo una misión doble, por una parte, seguir las indicaciones de la Doctora de aprender sobre los nativos; por otra, infiltrarse entre los "salvajes" para descubrir cómo forzarlos a que acepten la voluntad de los humanos o, sino, para descubrir sus debilidades.	<ul style="list-style-type: none"> • Jake Sully • Coronel Miles Quaritch
	8	La acción transcurre en una selva de Pandora. Es la primera misión a la que Jake acude en su avatar. La Dra. Augustine se irrita ante la actitud de alerta de Jake. Aparecen dos animales amenazantes y, ante el ataque de uno de ellos, Jake escapa lanzándose al río. Solo y perdido, ha de sobrevivir una noche entera, pronto se ve acechado por unos depredadores y consigue salvarse solo gracias a la oportuna ayuda de Neytiri, una Na'vi. Esta acaba asesinando a las bestias, pero se muestra compungida al respecto.	<ul style="list-style-type: none"> • Dra. Grace Augustine • Dr. Norm Spellman • Jake Sully • Neytiri • Tsu'Tey • Eytukan • Mo'at

		<p>La indígena le impide que la siga, sin embargo, las semillas del árbol sagrado de la diosa Eywa, reverenciadas por los Na'vi, se posan sobre Jake, dando a entender que este ha sido elegido por la divinidad del pueblo nativo. Es entonces cuando Neytiri le pide que la acompañe a su poblado. Sin embargo, algunos guerreros de la tribu aparecen y rodean a Jake.</p> <p>El jefe de la tribu y la líder espiritual, padres de Neytiri, examinan al apresado y sopesan su destino. Finalmente, se acaba tomando la decisión de que este se integre en la tribu.</p>	
	9	<p>Jake despierta en el laboratorio. La misión de infiltrarse en el pueblo Na'vi sigue siendo primordial para conseguir que estos desalojen su poblado del gran árbol, pues bajo sus raíces se encuentran abundantes suministros de unobtainium, codiciado por los seres humanos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jake Sully • Dra. Grace Augustine • Coronel Miles Quaritch
Viaje	10	<p>Neytiri será la encargada de enseñar a Jake cómo ser un Na'vi. Las enseñanzas comienzan con el aprendizaje de montar a un animal muy parecido a un caballo. Los guerreros de sexo masculino son los que muestran más expresiones de desprecio hacia el recién llegado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jake Sully • Neytiri • Tsu'Tey
	11	<p>En el laboratorio, la Dra. Augustine decide trasladar el equipo cerca de las montañas Aleluya, para evitar que el Coronel y Selfridge extienda su influencia sobre la misión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jake Sully • Dra. Grace Augustine • Dr. Norm Spellman
	12	<p>Neytiri le muestra a Jake su ikran, una bestia voladora que se empareja con los guerreros Na'vi para toda la vida.</p> <p>El tiempo va transcurriendo y Jake es cada vez más consciente de las costumbres de los Na'vi. Finaliza con la caza de Jake de un antílope al estilo Na'vi, acción que convence a Neytiri de que el forastero ya está listo para formar parte de los guerreros de su tribu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jake Sully • Neytiri
	13	<p>Jake Sully debe encontrar y conectarse con el que será su ikran. Finalmente lo consigue, pero Tsu'Tey, el guerrero prometido a Neytiri, sigue desconfiando del protagonista.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jake Sully • Neytiri • Tsu'Tey

	14	Neytiri y Jake están volando con sus ikran cuando, de pronto, aparece un Toruk que quiere devorarlos. La nativa cuenta que solo cinco jinetes han podido domarlo desde el tiempo de las Primeras Canciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Jake Sully • Neytiri
	15	El Coronel agradece toda la información que Jake ha aportado sobre el poblado. Para Quaritch, la misión del marine ha terminado, sin embargo, este aún necesita pasar por el rito que le convertirá en parte de la tribu para lograr que todos confíen en él.	<ul style="list-style-type: none"> • Jake Sully • Coronel Miles Quaritch
	16	El rito se lleva a cabo y Jake se convierte en un hombre a ojos de la tribu. Neytiri le muestra el árbol Eywa y es entonces cuando Jake comprende la función real del árbol y la importancia de preservarlo. Bajo la divinidad, ambos acaban reconociendo sus sentimientos y manteniendo relaciones sexuales. Pero, cuando despierta en el laboratorio, se reprende a sí mismo por albergar tales emociones.	<ul style="list-style-type: none"> • Jake Sully • Neytiri • Tsu'Tey • Eytukan • Mo'at
Prohibición, obligación y engaño	17	Neytiri despierta con el ruido de las excavadoras, pero Jake es incapaz de levantarse. Finalmente, consigue volver a su estado Na'vi antes de que la maquinaria humana lo aplaste. Jake se posiciona del lado de los nativos y trata de parar las excavadoras sin éxito. Él y la Dra. tratan de convencerlos de que la mejor opción es no oponer resistencia, pues sus fuerzas no están igualadas. El Coronel los devuelve forzosamente a sus cuerpos humanos tras descubrir que Jake había ayudado a los nativos. Saben que los Na'vi no tienen intención de marcharse de su hogar, por lo que, la única opción que les queda es destruirlo todo.	<ul style="list-style-type: none"> • Jake Sully • Dra. Grace Augustine • Coronel Miles Quaritch • Parker Selfridge
	18	La Dra. Augustine y Jake consiguen volver al poblado una vez más, esta vez con la intención de convencer a los nativos de que huyan y abandonen sus intenciones de atacar al invasor. Es entonces cuando Jake confiesa su engaño al poblado, Neytiri se siente traicionada y el pueblo los acaba apresando, tratándolos como enemigos.	<ul style="list-style-type: none"> • Jake Sully • Dra. Grace Augustine • Neytiri • Tsu'Tey • Eytukan • Mo'at
	19	Los aviones avanzan hacia el árbol y los dos humanos suplican a los nativos que huyan, sin embargo, los guerreros piden a los Na'vi que permanezcan. Los invasores comienzan la ofensiva y Mo'at acaba desatando a Jake	<ul style="list-style-type: none"> • Jake Sully • Dra. Grace Augustine • Neytiri • Tsu'Tey

		y a la Dra. para que los ayuden. Pero ya es demasiado tarde, el árbol es destruido y muchos nativos mueren. La piloto Trudy Chacon, abandona la ofensiva, pues no desea formar parte de semejante masacre. Finalmente, los militares acaban desconectando el cuerpo humano de Jake y de la Dra. Augustine.	<ul style="list-style-type: none"> • Eytukan • Mo'at • Trudy Chacon • Coronel Miles Quaritch • Parker Selfridge
	20	La Dra. Augustine, Spellman y Jake son encarcelados, pero la piloto Trudy se infiltra y los ayuda a escapar. Los cuatro huyen de la base militar, ahora perseguidos por el Coronel. Augustine es alcanzada por uno de los disparos.	<ul style="list-style-type: none"> • Trudy Chacon • Coronel Miles Quaritch • Jake Sully • Dra. Grace Augustine • Dr. Norm Spellman
Prueba	21	Jake, con su avatar, trata de domar al Toruk para ganarse el respeto de toda la tribu. Este lo acaba consiguiendo y vuelve con los Na'vi, pidiendo el apoyo de Tsu'tey, quien acepta tras ver al gran Toruk. Jake también pide la ayuda de Mo'at para que Eywa traspase definitivamente la conciencia de la Dra. al cuerpo de su avatar. Sin embargo, las heridas son demasiado graves y Augustine muere. Jake articula un discurso en el que pide al pueblo que se una a él para luchar contra los humanos invasores.	<ul style="list-style-type: none"> • Jake Sully • Dra. Grace Augustine • Neytiri • Tsu'Tey • Eytukan • Mo'at
	22	El Coronel, ante las circunstancias, decide que la estrategia a seguir ha de ser el ataque preventivo, combatiendo "el terror con terror".	<ul style="list-style-type: none"> • Coronel Miles Quaritch • Parker Selfridge
	23	Jake intenta contactar con Eywa pero Neytiri le explica que la diosa-árbol no toma partida, sola protege el equilibrio de la vida.	<ul style="list-style-type: none"> • Jake Sully • Neytiri
	24	La batalla contra los invasores comienza. Tsu'tey, el ikran de Neytiri y otros muchos individuos de la tribu mueren durante la lucha, además de heridos en combate, como el Dr. Spellman. Todo parece perdido cuando aparecen todos los animales de la selva unidos para luchar contra los humanos. Los Na'vi han ganado la batalla, sin embargo, el Coronel no se rinde y afirma: "nada termina si yo sigo respirando". Jake y el militar se enzarzan en una lucha a muerte, pero es Neytiri quien finalmente consigue matar al Coronel con dos flechas.	<ul style="list-style-type: none"> • Coronel Miles Quaritch • Jake Sully • Neytiri • Tsu'Tey • Trudy Chacon • Dr. Norm Spellman

		Jake, malherido, despierta en la cabina con su cuerpo humano, no puede respirar y es Neytiri quien lo vuelve a rescatar, ofreciéndole una máscara de oxígeno.	
Reparación de la falta, retorno y celebración	25	Los humanos abandonan la luna Pandora con excepción de aquellos que ayudaron a los Na'vi durante la batalla.	<ul style="list-style-type: none"> • Jake Sully • Neytiri • Trudy Chacon • Dr. Norm Spellman
	26	Jake trata de transferir su conciencia, tal y como lo intentaron con la Doctora. En su caso, el ritual acaba funcionando y despierta definitivamente como un Na'vi.	<ul style="list-style-type: none"> • Jake Sully • Neytiri

ANÁLISIS DE PERSONAJES

Personajes	Persona	Rol	Actante	Arquetipo de la CF
Jake Sully	Redondo Contrastado Dinámico	Activo Autónomo Modificador (Degradador) y Conservador Protagonista	Sujeto (Objeto: pueblo Na'vi y el árbol sagrado) Destinatario Ayudante	Héroe
Coronel Miles Quaritch	Plano Lineal Estático	Activo Influenciador y Autónomo Modificador (Degradador) Antagonista	Sujeto (Objeto: pueblo Na'vi y árbol sagrado) Destinatario Oponente	Malo

Los Vengadores (D)

ANÁLISIS NARRATIVO

Acción como función	Secuencias	Narración	Personajes
Privación	1	El rey de los Chitauri aparece explicando brevemente su plan para hacerse con el Tesseracto.	<ul style="list-style-type: none"> • Rey Chitauri
Alejamiento	2	El personal de un edificio está siendo evacuado. Nick Fury y Maria Hill, han sido convocados por una emergencia: el Tesseracto ha sido activado. Clint Barton comenta que no ha habido manipulación del objeto “desde este lado”, ya que es una entrada al otro lado del universo.	<ul style="list-style-type: none"> • Maria Hill • Nick Fury • Clint Barton • Loki

		El Taseracto comienza a funcionar, abriendo un portal que trae a Loki al mundo humano. Loki comienza a atacar, controlando la voluntad de Halcón, este acaba disparando una de sus flechas a Fury y ayudando a Loki a llevarse el Taseracto. Loki y sus forzados secuaces escapan en un vehículo. Hill y Fury tratan de detenerlos, pero sin éxito.	<ul style="list-style-type: none"> Erik Selvig
	3	Viuda Negra está atada a una silla y es interrogada por unos hombres rusos. Recibe una llamada de Phil Coulson en la que se le informa de que Halcón se encuentra en peligro, ella derrota sin esfuerzo a los tres hombres que parecían haberla capturado. El agente Coulson le pide que convenza a Banner de que se una a la causa, él hablará con Stark.	<ul style="list-style-type: none"> Natasha Romanoff
	4	El Dr. Bruce Banner se encuentra en la India ejerciendo de médico. Romanoff lo encuentra e intenta convencerlo, pero el Doctor no confía en SHIELD, teme que el hecho de poseer a Hulk haga que lo encierren. Romanoff se muestra cautelosa y asustada ante los poderes latentes de Banner. Finalmente, el Doctor comprende que no tiene otra opción.	<ul style="list-style-type: none"> Natasha Romanoff Bruce Banner
	5	Nick Fury se encuentra en una reunión con el Consejo, intentando convencerlo de que el proyecto "Vengadores" puede funcionar. Afirma que muchos de esos héroes son solitarios y algunos están desequilibrados, pero que con un pequeño empujón podrían hacer grandes cosas.	<ul style="list-style-type: none"> Nick Fury Consejo
	6	Steve Rogers está entrenando en un gimnasio de boxeo, pegando puñetazos a un saco mientras recuerda los aspectos traumáticos de su pasado. Nick Fury intenta convencerlo de que se una a ellos hablándole del Taseracto.	<ul style="list-style-type: none"> Steve Rogers Nick Fury
	7	Tony Stark recibe una llamada de SHIELD que rechaza, pues está en una cita con Pepper Potts. Finalmente, Coulson entra en el edificio Stark y le ofrece toda la información sobre el caso del Taseracto y la futura unión de Los Vengadores.	<ul style="list-style-type: none"> Tony Stark Phil Coulson Pepper Potts
	8	Rogers y Coulson intercambian algunas palabras mientras viajan en un avión que se dirige hacia el destino de encuentro de los Vengadores.	<ul style="list-style-type: none"> Steve Rogers Phil Coulson

	9	Loki, mientras tanto, ha conseguido reclutar a más personas, que ahora están creando un soporte para el Tesseracto.	<ul style="list-style-type: none"> • Loki • Clint Barton • Erik Selvig
Viaje	10	Una base militar en alta mar recibe a Rogers, Romanoff y al Dr. Banner.	<ul style="list-style-type: none"> • Steve Rogers • Natasha Romanoff • Dr. Bruce Banner
	11	Loki lleva a cabo su plan de distracción. Se deja ver y sentir en una fiesta, todo ello mientras Clint Barton roba otro de los mecanismos necesarios para la máquina que consiga abrir un portal con el Tesseracto. Loki comienza a sembrar el pánico entre los humanos, y está a punto de asesinar a un anciano, cuando llega el Capitán América. Sin embargo, este no es lo suficientemente poderoso para derrotar a Loki, siendo Iron Man quien consigue apresarlos.	<ul style="list-style-type: none"> • Steve Rogers • Tony Stark • Loki
	12	Iron Man, Capitán América y Loki viajan en un avión rumbo a la base militar, cuando aparece Thor para llevarse a su hermano y obligarlo a entregar el Tesseracto. Los dos hermanos tienen una discusión respecto a la legitimidad de Thor o Loki como rey, el segundo desea gobernar a los humanos pues los cree inferiores, mientras que Thor solo desea protegerlos. La conversación es cortada por Iron Man, quien comienza a pelear contra Thor por Loki. Finalmente, el Capitán América acaba interponiéndose entre ambos y parando la pelea.	<ul style="list-style-type: none"> • Steve Rogers • Tony Stark • Loki • Thor
	13	Los Vengadores se llevan a Loki y lo encierran en una jaula de cristal, previamente diseñada para Hulk. Mientras tanto, Thor narra los planes de su hermano, afirma que este tiene un ejército de Chitauris que utilizará contra la Tierra con el afán de dominarla, a cambio, estos alienígenas conseguirán el Tesseracto, por lo tanto, Loki trata de construir un portal que traiga a su ejército al planeta. Selvig, ahora bajo el control de Loki, es el único capaz de crear un portal lo bastante resistente. Stark y Banner entran juntos al laboratorio para hablar sobre las cualidades del cubo y el portal, analizar el bastón de Loki y así encontrar una respuesta.	<ul style="list-style-type: none"> • Steve Rogers • Tony Stark • Loki • Thor • Natasha Romanoff • Nick Fury • Maria Hill • Dr. Bruce Banner • Phil Coulson
	14	Banner, Stark y Rogers hablan sobre el hecho de que puede que Fury les esté ocultando información. Steve Rogers trata de rechazar esas ideas y se encara con Stark argumentando que	<ul style="list-style-type: none"> • Steve Rogers • Tony Stark

		simplemente se deben cumplir las órdenes. Stark, por el contrario, rechaza seguir órdenes a ciegas.	<ul style="list-style-type: none"> • Dr. Bruce Banner
	15	Stark y Banner permanecen en el laboratorio hablando sobre Hulk, el multimillonario parece interesado en que Banner acepte sus poderes.	<ul style="list-style-type: none"> • Tony Stark • Dr. Bruce Banner
	16	La duda sobre los verdaderos planes de SHIELD acaba carcomiendo a Rogers, quien se infiltra en las zonas prohibidas de la nave para investigar.	<ul style="list-style-type: none"> • Steve Rogers
	17	Erik Selvig, sigue bajo el comando de Loki, construyendo el portal junto con una gran cantidad de trabajadores y Clint Barton.	<ul style="list-style-type: none"> • Clint Barton • Erik Selvig
	18	Thor habla con Coulson sobre Asgard y Loki. Fury le pregunta qué está dispuesto a hacer para frenar a su hermano, Thor responde que Loki es un prisionero, pero Fury afirma que tiene la sensación de que es el propio Loki quien desea estar en esa nave con ellos.	<ul style="list-style-type: none"> • Thor • Phil Coulson • Nick Fury • Loki
	19	La Viuda Negra toma a Loki desprevenido, esta le interroga sobre la situación de Barton. Ella afirma que debe saldar su deuda con él, Loki comienza a criticarla argumentando que tiene demasiadas deudas pendientes. Mientras discuten, un virus ha entrado en el sistema informático de la nave y el Capitán América ha encontrado unas sospechosas armaduras. La Viuda Negra parece afectada por las palabras de Loki, y esta la amenaza violentamente. Ella grita que es un monstruo, él contesta “no, el monstruo es vuestro”. Es entonces cuando la Viuda Negra deja de dramatizar, pues ha descubierto que el plan de Loki es enfurecer a Bruce Banner.	<ul style="list-style-type: none"> • Natasha Romanoff • Loki • Nick Fury • Maria Hill
	20	Los Vengadores han descubierto que SHIELD quiere el Tesseracto para construir armas para posibles amenazas extraterrestres. Mientras ellos discuten, sobre todo Stark y Rogers, el bastón de Loki comienza a brillar.	<ul style="list-style-type: none"> • Nick Fury • Phil Coulson • Thor • Natasha Romanoff • Steve Rogers • Tony Stark • Dr. Bruce Banner
	21	Los hombres controlados por Loki, con Ojo de Halcón al mando, están a punto de abordar la nave.	<ul style="list-style-type: none"> • Clint Barton • Nick Fury

		<p>Stark y Rogers siguen discutiendo, el segundo critica al primero por no ser un héroe. Banner se encara con Fury respecto a sus intenciones al crear la jaula de cristal de la nave, argumentando que nunca conseguirán asesinar a Hulk, pues ni él mismo pudo.</p> <p>Una flecha lanzada por Ojo de Halcón explota, dañando gran parte de la nave militar. La Viuda Negra y Banner salen heridos tras la explosión, por lo que la espía teme que Hulk aparezca.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Phil Coulson • Thor • Natasha Romanoff • Steve Rogers • Tony Stark • Dr. Bruce Banner
	22	<p>Ojo de Halcón y la comitiva creada por Loki consigue llegar a la nave.</p> <p>Hulk finalmente hace su aparición.</p> <p>Iron Man y el Capitán América tratan de reparar las turbinas de la nave.</p> <p>Hulk se acaba enfrentando a Thor tras casi asesinar a la Viuda Negra. El alter ego de Banner es lanzado fuera de la nave, mientras, el Capitán América pelea contra los hombres de Ojo de Halcón, quienes tratan de impedirle arreglar la nave.</p> <p>Halcón lanza un ataque informático que impide el control de la nave y Loki consigue salir de su jaula. Este encierra a su hermano en ella, activando las compuertas y dejándolo caer.</p> <p>Viuda y Halcón mantienen un combate cuerpo a cuerpo, ambos parecen igualados, pero al final ella consigue noquearlo.</p> <p>Iron Man y el Capitán América hacen funcionar las turbinas y mantener la nave estabilizada. Loki consigue escapar tras asesinar a Coulson.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Clint Barton • Nick Fury • Phil Coulson • Thor • Natasha Romanoff • Steve Rogers • Tony Stark • Dr. Bruce Banner • Maria Hill
Prohibición	23	Una vez la amenaza se ha retirado, Fury confiesa a Rogers y Stark el plan de crear el grupo de Los Vengadores.	<ul style="list-style-type: none"> • Nick Fury • Steve Rogers • Tony Stark
	24	Thor ha conseguido sobrevivir a la caída, pero no puede levantar su martillo. Banner ha despertado desnudo en medio de una fábrica abandonada.	<ul style="list-style-type: none"> • Dr. Bruce Banner • Thor
Obligación	25	Tras el golpe de Romanoff a Barton este vuelve en sí. Ambos mantienen una conversación sobre la lucha que se avecina, el arquero no entiende por qué Romanoff está en esa guerra, ella contesta que su cuenta está en rojo y que desea saldarla.	<ul style="list-style-type: none"> • Natasha Romanoff • Clint Barton
	26	Steve y Tony descubren que el plan de Loki es hacerse con la torre Stark. Tras esta breve conversación, todos se preparan para la batalla.	<ul style="list-style-type: none"> • Steve Rogers • Tony Stark • (...)
Prueba	27	El portal es activado. Iron Man encuentra a Loki en su torre y lo amenaza. Este afirma que ya no hay nada que hacer.	<ul style="list-style-type: none"> • Clint Barton • Thor

		El portal se abre dejando antrar a las tropas Chitauri. Loki y Thor mantienen un primer enfrentamiento, pero el primero consigue escapar. Banner consigue llegar con sus compañeros y se convierte en Hulk. Todos se unen para la batalla.	<ul style="list-style-type: none"> • Natasha Romanoff • Steve Rogers • Tony Stark • Dr. Bruce Banner • Loki • Erik Selvig
	28	Hill informa a Nick Fury de que ha recibido una llamada del Consejo.	<ul style="list-style-type: none"> • Nick Fury • Maria Hill
	29	Hulk acaba encontrando a Loki y lo derrota. Selvig, por otro lado, ha vuelto a su ser y le pide a la Viuda Negra que cierre el portal con el bastón de Loki. La lucha continúa y los Vengadores parecen estar cada vez más cansados y acorralados.	<ul style="list-style-type: none"> • Clint Barton • Thor • Natasha Romanoff • Steve Rogers • Tony Stark • Dr. Bruce Banner • Loki • Erik Selvig
	30	En la nave militar, Hill informa de que un avión trata de despegar sin autorización. Este acaba remontando y lanza un misil nuclear que va camino a la ciudad. Fury avisa a Stark.	<ul style="list-style-type: none"> • Nick Fury • Maria Hill • Tony Stark^o
	31	La Viuda Negra toma el bastón y comienza a cerrar el portal. Pero, antes de que lo logre, Iron Man la detiene, pues debe parar el misil y llevarlo al interior del portal para que no cause daños en la Tierra. El plan de Stark se lleva a cabo y hace explotar el misil al otro lado del portal, parece ser un viaje solo de ida. Sin embargo, Iron Man consigue caer antes de que la Viuda Negra cierre el portal, Hulk lo coge al vuelo, salvándolo.	<ul style="list-style-type: none"> • Clint Barton • Thor • Natasha Romanoff • Steve Rogers • Tony Stark • Dr. Bruce Banner • Loki • Erik Selvig • Pepper Potts
Reparación de la falta	32	Loki es rodeado por los Vengadores cuando intenta escapar.	<ul style="list-style-type: none"> • Clint Barton • Thor • Natasha Romanoff • Steve Rogers • Tony Stark

			<ul style="list-style-type: none"> • Dr. Bruce Banner • Loki
Retorno y celebración	33	<p>Algunos civiles aparecen agradeciendo la ayuda de los Vengadores. El Consejo recrimina a Fury que los héroes estén desaparecidos.</p> <p>Thor y Loki regresan a Asgard con el Tesseract, pues el segundo va a ser juzgado y condenado en su planeta.</p> <p>Fury intenta aplacar al Consejo aduciendo que la Tierra tiene ahora unos protectores muy poderosos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Clint Barton • Thor • Natasha Romanoff • Steve Rogers • Tony Stark • Dr. Bruce Banner • Loki • Nick Fury • Consejo

ANÁLISIS DE PERSONAJES

Personajes	Persona	Rol	Actante	Arquetipo de la CF
Tony Stark	Redondo Contrastado Dinámico	Activo Autónomo Modificador (Mejorador) Protagonista	Sujeto (Objeto: Tesseract) Destinador Ayudante	Héroe (Outlaw Hero)
Steve Rogers	Redondo Contrastado Dinámico	Activo Autónomo Modificador (Mejorador) Protagonista	Sujeto (Objeto: Tesseract) Destinador Ayudante	Héroe (Official Hero)
Bruce Banner	Redondo Contrastado Dinámico	Activo Autónomo Modificador (Mejorador y Degradador) Protagonista	Sujeto (Objeto: Tesseract) Destinador Ayudante	Sabio Loco
Loki	Redondo Contrastado Dinámico	Activo Influenciador Modificador (Degradador) Antagonista	Sujeto (Objeto: Tesseract) Destinador Oponente	Malo